RE.BIT

RE.BIT Retro - Gaming
Numero 1 - GIUGNO 2010 ● Il primo magazine mensile totalmente italiano di Retro-Gaming



SCAZZOTTATE A 8 BIT NEL BRONKS

Mario conquista il mondo in SUPER MARIO WORLD

R-Type sul C64 ha avuto una discutissima origine di nome KATAKIS

La preistoria ha il suo eroe e deve salvare la sua bella! WONDER BOY Su MASTER SYSTEM

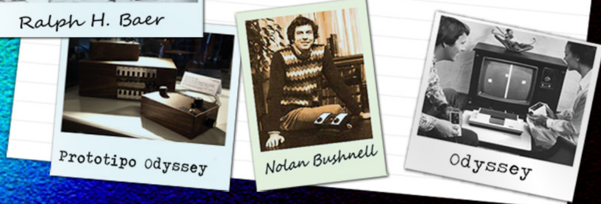


Uno Z80, 48K di Ram, concetto "compact", per dominare il mercato inglese ed imporsi in quello europeo negli anni '80. SINCLAIR Zx Spectrum è il nome di questo miracolo.



Ralph H. Baer

Menti geniali ed oscilloscopi danno vita al concetto di videogioco: nasce una nuova era.



Prototipo Odyssey

Nolan Bushnell

Odyssey



Dopo 17 anni gli eroi italiani delle avventure videoludiche, si reincontrano nell'evento più sensazionale ed entusiasmante per il mondo del retrogaming. La REUNION SIMULMONDO

GIAFFY RETROTOONS





1978 Il primo Robo-Anime trasmesso in Italia

UFOロボ グレンダイザー



New entry 2010 per Commodore Plus 4

Novità ADVENTURES IN TIME

Luca Carrafiello Svela tutti i retroscena in anteprima

Commodore · SINCLAIR ZX Spectrum · Amstrad CPC · MSX · SEGA · Nintendo · Amiga · ATARI · NEO-GEO · IntelliVision · COLECOVISION


RETROGAMING HISTORY
Main Menu
Editoriale
History
Music, Movies and More
Next Generation
Retro Studies
Retroreview
Special Zone
Video Star
Lista Sistemi
Chat Room
Out Run

Re.BIT
Retro - Gaming

Re.BIT - periodico mensile di retrogaming e retrocomputing
Powered by
www.retrogaminghistory.com
N.1 Giugno 2010

Staff Redazione
Capo redattore: Francesco UGGA

Redattori: Francesco UGGA, Sigismondo VILLANI, Salvatore FARELLA

Corrispondente esterno: Robert GRECHI

Retro-Toons: Gianfranco BERTIBONI

Diretore esecutivo e supervisore: Francesco PRETE

Impaginazione e grafica: Francesco UGGA

Editoriale



Onore ai "perdenti"

Eccoci giunti al secondo ed effettivo capitolo di questa avventura, iniziata un po' per caso, soprattutto, grazie all'incontro con persone giuste e competenti, porgendo un sentito ringraziamenteo a **RETROGAMINGHISTORY** che ha permesso il realizzarsi di un sogno e della prima rivista gratuita on-line di retrogaming.

Questo è stato un mese davvero difficile, in quanto, un'ernia a disco micidiale mi ha costretto ad un riposo forzato ritardando di molto l'uscita di questo numero, ma con un po' di volontà anche dal letto ho raccolto tutto il materiale e cercato di mettere su un numero molto più corposo di quello precedente che tra critiche ed elogi è stato comunque sulla bocca di tutti i retrogamers, contanto centinaia di download.

Ovviamente il numero "zero" non poteva essere altro che un numero promo, ma più che altro è stato messo sotto i riflettori lo stile "retrò" che ha entusiasmato tantissimi da un lato e deluso molti dall'altro, che interpretano anche il mondo dei videogiochi come qualcosa di pesante e socio-psicologicamente impegnativo, dimenticando quindi il senso e lo scopo principale di un videogioco: divertire!

E proprio questo mese, allo scopo di rendere meglio quest'idea, abbiamo deciso di pubblicare ciò che il mondo videoludico dovrebbe aver ben presente e che spesso ne viene perso il senso: la vera storia sull'origine dei videogiochi.

Inoltre molti di noi considerano il retrogaming uno stile, che riflette anche sotto altri aspetti i mitici anni '80 e '90 e **Re.BIT** cerca di rimarcare anche nel suo stile quei magici tempi. Non vedo cosa ci sia di male.

Tra le fattispecie di eventi accaduti in questo periodo ve ne sono due particolari che hanno dato spunto al titolo di quest'editoriale.

In primo luogo, lo staff di **RETROGAMINGHISTORY** è stato invitato a partecipare a **Video Game History**, che dovrebbe tenersi prossimamente a Monza, non con uno stand proprio e sotto la nostra bandiera, ma con lo scopo di rafforzare le deboli schiere di chi in passato aveva proprio snobbato e denigrato lo stesso **RH**.

Come si dice: chi disprezza vuol comprare? Sembra proprio di si.

Altro esempio è la prossima pubblicazione di un **nuovo plattform game** per un computer vissuto sempre nell'ombra del suo fratello maggiore(?) COMMODORE 64, ovvero il **PLUS 4** ed il titolo in questione si chiama **ADVENTURES IN TIME**, di cui vi proponiamo una succosa anteprima intervistando quel genio dal cuore fanciullo di **LUCA CARRAFIELLO**, retrocoder fantasioso che ha partecipato alla realizzazione e ci svela tutti i retroscena.

Altra aggiunta di rilievo è stata il nostro corrispondente esterno, **Robert GRECHI** di **WOPRBOX**, che raccoglie avidamente notizie e curiosità per tutto ciò che concerne la storia del mondo videoludico e le novità attuali, come la sensazionale **REUNION SIMULMONDO** di cui vi rimando all'articolo pubblicato.

Infine piccola novità che forse non ha molto collegamento con il tema della rivista, ma può viaggiare di pari passo. Il nostro **Gianfranco BERTIBONI**, ha gentilmente offerto la sua collaborazione per tutti gli appassionati degli anime manga degli anni '80, recensendo ogni mese una serie animata.

A quanto pare il retrogaming è un fenomeno che ha dato ai giorni d'oggi il giusto spazio ad ogni testimonianza del passato e che la stessa, attualmente, riceve dagli appassionati eque attenzioni, espandendo esponenzialmente questa passione a tutti coloro che hanno nutrito in se la voglia di immergersi in questo magico mondo fatto di pixel e colori e che ti trasporta tra le emozioni di quei favolosi anni '80.

Francesco Ugga

Re.BIT Retro - Gaming

REDATTORI

SALVATORE FARELLA:

Fanatico collezionista di tutte le console giapponesi, ha una dotazione videoludica tale da rischiare di essere dato per disperso nella sua stanza sommersa da centinaia di titoli che gli pervengono nientemeno direttamente dal "sol levante". Amore morboso verso la Nintendo da litigare per gelosia continuamente con tutte le donne del suo harem! BIBLIOTECA UMANA di tutti i titoli per console a 16 e 32 bit.

Sostiene patologicamente che un MSX2 sia superiore all'AMIGA! (...gulp!...non è uno scherzo! Quel disgraziato l'ha detto davvero!)

GIOCO PREFERITO: uno dei suoi innumerevoli titoli di sicuro...al momento ha un leggero vuoto di memoria!





SIGISMONDO VILLANI:

Alto ma basso, grasso ma magro, folta chioma quasi calvo, (non è Carletto il principe dei mostri!) un incrocio tra Kratos e Snake, sembra provenire da un altro pianeta con quel suo sguardo pungente, ama il retrogaming tanto da giocare i giochi di ultima generazione quando ormai sono gia vecchi.

Ascolta, per restare a tema, solo musica anni 80 e ama i vecchi film anni 50, più retro di così....

GIOCO PREFERITO: dategli un Amiga e sarà ben falice di giocare ad ogni cosa che assomigli ad un gioco per questa macchina.

FRANCESCO UGGA: L' MSX nel cuore e un C=64 per pudore!

Ha scoperto i sistemi MSX nella sua adolescenza e sono stati la sua eterna passione, ma ha dovuto procurarsi anche un C64 per mantenere il suo 'pudore videoludico' agli occhi dei suoi coetanei, mantenendo dentro di se l'orgoglio di un 'MSXiano'!

Ama la natura ed è un ambientalista omologato (scopriremo in seguito il perché!)!

Non sopporta molto i giochi 3D moderni a meno che non facciano esplicitamente riferimento a famosi animé manga o siano simulatori di guida.

"BIBLIOTECA UMANA" di tutti i computers e consolles a 8-bit, includendo però i 16 bit AMIGA e ATARI-ST.

Ha una passione sfrenata per shoot'em'up e plattform-games, oltre che a quella di giocare dannatamente a bowling.

GIOCO PREFERITO: Gradius 2 per MSX1.





ROBERT GRECHI: E' il nostro reporter e corrispondente esterno che gira come un'anima dannata affamata di sapere per ciò che riguarda la storia del mondo videludico.

Secondo morboso amighista da far concorrenza a Sigismondo e tanto da sognarsi il logo Amiga su ogni sistema informatico del mondo.

Dedica anima e corpo alla sua creatura battezzata www.woprbox.com, sempre alla ricerca di curiosità, notizie ed invenzioni di ogni tipo e da ogni parte del mondo che serva a legare la storia dello sviluppo informatico ai giorni nostri.

Incubo per tutti i personaggi storici appartenenti al mondo dei videgiochi, intervistandoli fino a mettere a nudo ogni loro segreto...VAI COSI ROBERT!

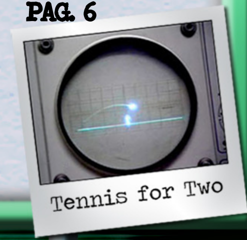
GIOCO PREFERITO: Secret of Monkey Island....Amiga of course.

SOMMARIO

GIUGNO 2010

SPECIALE RETRO-STORY





Tennis for Two



WOPRBOX
di ROBERT GRECHI



Andrea Bradamanti





Luca Carrafiello

RETRO-REVIEW

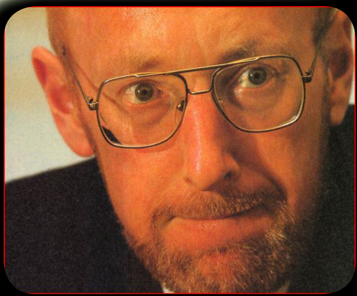
GIAFFY-RETROTOONS

Sinclair ZX Spectrum





L'antagonismo di Mr. Clive Sinclair contro lo stradominio Commodore!



Il Lord che sfidò il mercato informatico inglese.
Sir Clive Sinclair.

Contrariamente a quanto si possa pensare, il Commodore 64, era si, il piu diffuso e venduto home computer ad 8 bit, ma distanziava di molto poco quello che sarebbe stata la sua eterna spina nel fianco.
Un'ombra sinistra che affiancava passo dopo passo il cammino del famigerato CBM: era lo ***ZX Spectrum*** della ***SINCLAIR.***
Questo piccolo 'spettro', nacque dalla mente geniale di un certo ***Sir Clive SIN-***



Linea ultra compatta e design futuristico da sembrare in quegli anni già fantascenza.

CLAIR, distinto Lord inglese, il quale, lanciandosi sempre verso mercati profetici, decise di far capire al mondo informatico, che il Regno Unito non era certamente da meno e che avrebbe conquistato anch'esso, il mercato degli 'home'.

Nel lontano 1980, furono progettati alcuni prototipi di microcomputer compatti, in grado di offrire, a prezzo concorrenziale, versatilità ed efficienza. Nasce così lo ***ZX80*** e successivamente ***ZX-81***, computers ad 8-bit, basato su un processore *Zilog Z80A* e(signore e signori!), ben 1Kbyte di RAM! Questo computer dalla memoria decisamente 'irrilevante' era in realtà un progetto commerciale sperimentale che di seguito servì a spianare la strada al più ben 'attrezzato' *ZX 82* ribattezzato col nome di ***ZX Spectrum***.
Questo 'spettro', era un'evoluzione dello *ZX 81*, presentando come innovazione una grafica a matrice *bitmap* a 16 colori(8 di base con 2 tonalità per colore), possibilità di operare in alta risoluzione a 256x192 pixels, suono a due voci trasmesso attraverso un piccolo altoparlantino interno che sfruttava molto il processore, ma soprattutto una memoria più 'sostanziosa' a partire da 16Kbytes, una forma veramente compatta, dalle dimensioni simili a quelle di un tappetino di un mouse, tastiera in gomma e connessioni periferiche essenziali.
La configurazione base di 16Kb, espandibili a 48kb mediante un kit di espansione da 32kb, fu un ottimo trampolino di lancio per il gioiellino di casa Sinclair, particolarmente adatto per coloro che si dilettavano a familiarizzare con il linguaggio Basic, grazie ad uno degli interpreti in ROM più avanzati e allo stesso tempo più comprensibili tipo Microsoft, con istruzioni dedicate particolarmente alla rappresentazione grafica e al sonoro; di particolare innovazione era l'ennesima proposta del "pionieristico" *Sir.Clive* denominata "*short key*": in pratica ad ogni tasto erano assegnate diverse funzioni tra cui gli stessi comandi basic che, almeno in teoria e comunque con un po' di pratica, semplificava di gran lunga la battitura di interi listati di codice.
Ma per concorrenziare lo strapotere Commodore, Sir Clive mise in circolazione la versione a 48kb on board, la quale, dopo un primo periodo di incomprensione da parte del pubblico, riuscì a cavalcare la cresta dell'onda grazie alla publicità martellante proveniente dal Regno Unito e all' assiduo, costante impegno, da parte delle software house (soprattutto inglesi!), nello sviluppo di software valevole, in grado di portare in gloria tutte le potenzialità che lo Spectrum offriva per lavoro e per il tempo libero.
In termini di connessioni esterne, lo Spectrum era ridotto all'essenziale, dotato semplicemente di una *User Port* a cui venivano agganciate periferiche di ogni tipo: dalla RS232 per stampanti e plotter, alle



The ADDAMS FAMILY: un gioco nell'insieme vivacemente colorato ma emblema del 'color clush'! Come si può osservare, il 'piccolo' Gomez annega nei colori dello schermo.

porte Joystick, le quali erano totalmente assenti.
La disponibilità di periferiche era notevole e disponibile grazie soprattutto alle produzioni "compatibili" realizzate dalle aziende informatiche ed elettroniche più disparate, fornendo allo ZX Spectrum un supporto completo ed affidabile sotto ogni punto di vista ed a costi contenuti.
Inizialmente il piccolo "Speccy" era classificato più come macchina didattica, ma ben presto applicazioni di medio livello e complessità, posero la macchina ad un livello più elevato in ambito di applicazioni "serie".
Personalmente, ricordo molto bene, l'uso di due Spectrum, utilizzati in un laboratorio elettrico per la realizzazione di circuiti elettrici e stampati, al nonché alla rappresentazione grafica di funzioni matematiche presso l'istituto superiore che ho frequentato, sino all'avvento dei primi 8086. Ma non era certamente questo il motivo di una diffusione in larga scala nel territorio europeo, non soltanto.
Sotto il profilo videoludico, insieme al C64, lo Spectrum vantava una biblioteca software vasta da aver garantito supporto e divertimento a tutti gli utenti orientati verso il mondo Sinclair. Statisticamente, basti pensare che di quasi tutti i titoli di videogiochi sviluppati su C64, ne esiste la versione Spectrum, relativamente alla effettiva qualità del prodotto, ma che ha fatto acquisire fiducia, da parte del pubblico, verso una macchina versatile nonostante le caratteristiche hardware, nel campo grafico e sonoro, decisamente inferiori a quelle del Commodore, ed aveva un fascino tutto suo.
Che sia quindi, lo Spectrum, una macchina poco adatta per giocare, lo si era intuito, ma osservando meglio l'hardware, si possono capire alcune particolarità.
Come abbiamo già accennato, il piccolo "cervello" Z80a della Zilog, funzionante alla frequenza di 3.5 mhz, è il cuore di questo fantasmino e la Sinclair ha fatto sì che gli sviluppatori di software non si districassero troppo tra i meandri di un processore che risultava tra più diffusi a 8 bit, insieme al *MOS 6502*.

Hyper Sport Konami-Imagine, è un classico esempio della bravura dei programmatori nell'evitare le sbavature del '*colour clush*'!



Lo Z80, però, nonostante non fosse proprio una CPU innovativa, non si sentiva affatto fuori luogo in una macchina fresca di fabbrica, dotata di una frequenza anche maggiore del MOS6510 montato su Commodore 64, quest'ultimo peraltro, funzionante in versione Pal persino a meno di 1mhz; ed è proprio per la velocità di calcolo elevata che i progettisti dello Spectrum, hanno pensato bene di affidargli anche la gestione grafica e sonora: quindi niente chip dedicato, ma una ULA Ferranti gestita direttamente dal processore. Quindi utto è concentrato alla CPU centrale e alla memoria, altro motivo per il quale lo Spectrum ha sempre mantenuto prezzi più bassi rispetto al rivale Commodore.

Naturalmente il livello grafico non è eclatante, considerando, poi, la totale assenza di sprite hardware, costringendo i programmatori a dover far ridisegnare di volta in volta alla macchina, i vari oggetti mobili di un videgioco, compromettendo seriamente l'uso dei colori: e qui le dolenti note! Lo Spectrum era famoso per la larga diffusione di software, nei formati più disparati(persino listati in Basic!), ma era altrettanto famoso per i suoi 'buffi' limiti grafici. Come già accennato, la palette a disposizione è di 8 colori ma che con la modalità "bright permetteva di avere due tonalità pe ogni colore, quindi per un totale di 16, ma la disposizione dei colori sui grafici non era altrettanto avanzata.

Abbiamo detto precendente che la risoluzione grafica è suddivisa su una matrice di 256x192 pixels, suddivise in piccole aree di 8x8 pixels l'una per consentirne l'utilizzo in modalità testo. In ognuna di queste aree, si possono usare due colori, uno per il disegno detto foreground e uno per il colore di fondo detto background che occupa obbligatoriamente tutta l'area, formando un quadratino colorato che fa da sfondo al disegno sovrastante.

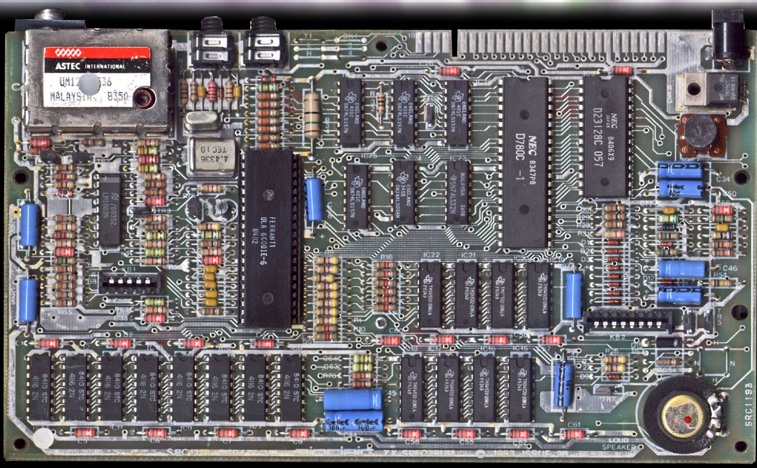
Di conseguenza, in alcuni videogiochi dove l'uso ' massiccio' dei colori è inevitabile, si forma una sorta di annegamento cromato dei vari oggetti statici e mobili sullo schermo, cioè, si vedrà il proprio personaggio colorarsi della stessa tonalità del fondale.

Una situazione difficile per i videogiocatori esigenti o quanto meno per chi scelse di acquistare lo Spectrum per divertimento oltre che per didattica; ma il piccolo ZX, per quei tempi, con le sue 125 £ di costo offriva un valido compromesso per chi voleva addentrarsi nel mondo dell'informatica divertendosi, di contro invece ai 596$ necessari allora per potersi portare a casa un Commodore 64.

Lo Spectrum era comunque considerata, in rapporto qualità/prezzo, tra le macchine la migliori a 8 bit e l'influenza costante dal Regno Unito, ha fatto si', che la sua diffusione in Europa ispirasse i programmatori di videogames a tirare fuori il meglio dai 'soli' 48K e uno Z80a.

A tel riguardo, altro metodo grafico utilizzato dagli sviluppatori per garantire un'alta giocabilità, era quello chiamato "sistema monocromatico", cioè basare l'ambiente grafico del gioco su due colori principali ad elevato contrasto tra loro. Questo sistema, preclude visivamente al giocatore di godere delle vivaci tonalità cromatiche dello Spectrum, ma garantisce, oltre alla giocabilità, anche un dettaglio grafico elevato in grado di rappresentare sullo schermo oggetti anche molto complessi.

Il piccolo gioiello Sinclair spesso stupiva i più scettici nell'apprendere che un piccolo processore e 48K potessero generare videogiochi veloci e divertenti, dimostrando soprattutto che il colore non è tutto se va a discapito della giocabilità e quindi del divertimento; è necessario che la definizione grafica adempia all'onere di far capire al giocatore cosa stia succedendo sullo schermo mantenendo comunque una velocità di gioco sufficiente. Tuttavia con il tempo le software-house affinarono le loro tecniche e la loro fantasia riuscendo a sfruttare al massimo le potenzialità grafiche dello Spectrum realizzando giochi coloratissimi e veloci da far spesso concorrenza persino alle versioni per il Commodore 64.



Ecco la motherboard del magico Zx Spectrum messa a nudo mostrando la sua semplice quanto geniale combinazione di componenti standard per quei tempi ma che hanno concesso a questa macchina di ottenere fama e gloria nonostante le limitazioni hardware.



Ecco le ***Zx Interface 1*** e **2**, interfacce multi funzione preziosissime ai modelli ***Zx Spectrum 16k, 48k e 48k+***.

Parliamo ora del comparto sonoro e qui cadono, come si suol dire, le dolenti note! Che i chip sonori installati sugli 8 bit di allora, non fossero sofisticati(fatta eccezione per il SID del C64), era un dato di fatto, ma in questo caso siamo di fronte ad una ' mutilazione' elettronica bella e buona. Le prime versioni Spectrum da 16k e 48K, montavano un misero altoparlantino interno, simile allo speaker interno di un PC, da cui, un codificatore sonoro interpretava le istruzioni dallo Z80 il quale peraltro era messo sotto stress proprio a causa di questo processo così dispendioso di energia elettrica per produrre suoni a due canali di scarsa qualità. Da qui, è comprensibile che i titoli prodotti e realizzati per lo spectrum 16 e 48K, non potevano contare molto sul sonoro, salvo qualche blando effetto acustico.

L'aspetto esterno dello spectrum si presentava compatto e molto futuristico per quei tempi, quasi un oggetto proveniente da un altro pianeta: case totalmente nero di dimensioni simili a quele di un tappetino medio del mouse di un pc attuale edi altezza tra i tre e i quattro cm, caratterizzato da una banda diagonale stampata nell'angolo di quattro colori; la tastiera non era del tipo "typewriter" ma piatta e gommosa. La primissima serie si riconosce dalla seconda proprio grazie alla colorazione dei tasti che nella prima sono grigi mentre nella seconda grigio e azzurri. Un apparecchio apparentemente un po scomodo per chi vuole estendibilità nelle mani durante la digitazione dei tasti, ma è una scelta nata allo scopo di contenere le spese di produzione per offrire al pubblico un prodotto concorrenziale a basso costo; per esempio era totalmente assente il tasto reset e di accensione della macchina che costringeva gli utenti più pignoli a dover adattare sull'alimentatore un interruttore artigianale. Bisogna comunque dire a riguardo di quest'ultimo dettaglio, che, a differenza del C64 e di altre macchine in circolazione, non necessitava di un alimentatore dedicato ma di un semplice alimentatore AC con jack da 3.5 mm.





Turrican a sinistra: un livello grafico davvero elevato se consideriamo i limiti dello *Spectrum*. ***Enduro Racer***, in basso, è , invece, l'esempio di come la grafica monocromatica possa essere compensata da una definizione e una giocabilità elevata.

Nel 1984, con l'immissione del Sinclair QL, un 16 bit, il quale fece parlare molto di se, la Sinclair approfittò per immettere sul mercato una nuova versione dello Spectrum, le cui differenze sostanziali consistevano nel case rinnovato, tastiera di plastica rigida e finalmente il tasto reset. A livello hardware non cambiava nulla rispetto al modello precedente, tant'è che fu distribuito inizialmente un kit a parte che permetteva a chi avesse voglia di smanettare, smontare la motherboard dell vecchio modello Spectrum e vestirlo del nuovo fiammante e piu' comodo case.

La situazione cambiò radicalmente nel 1986 con l'entrata nel mercato dello ZX Spectrum 128, il quale oltre a presentare una tastiera 'vera' con tasti rigidi, finalmente, del tipo typewriter, molto era stato aggiunto anche sotto il profilo hardware: innanzitutto ben 128Kbyte di memoria e finalmente integrava un chip sonoro PSG di produzione Yamaha utilizzato anche in molti videogiochi da sala negli anni'80, decisamente più avanzato del del fratellino minore, capace di generare suoni a 3 canali di 8 ottave non più attraverso il piccolo speaker, ma tramite collegamento audio/video(TV, Monitor, ecc.). Altre modifiche al nuovo modello ricadono nell'aggiunta della porta RS232 alla quale era possibile collegare direttamente una stampante ed infine estensioni del Sinclair Basic con istruzioni atte al controllo e gestione del nuovo hardware.

Di fronte a queste importanti innovazioni hardware il mercato videoludico ebbe nuovamente una scossa, favorendo adattamenti di classici e nuovi titoli che sfruttassero a pieno le nuove capacità dello "Spettro". Tutto questo non poteva che accentuare l'entusiasmo dei "spectrumiani" più incalliti riportando il nome Zx Spectrum nuovamente ai massimi vertici tra gli home-computers.

Ma nuvole sinistre lenivano il nuovo entusiasmo. La Sinclair stava attraversando un periodo critico dovuto al fallimento di altri progetti, quindi, per non abbandonare il suo gioiello che tanto clamore e sodisfazione aveva donato al cuore di Sir Clive, ecco che come un raggio di luce nella tempesta spunta la famigerata Amstrad, conosciuta all'epoca in campo informatico per la produzione dei modelli CPC e prima concorrente inglese della stessa Sinclair.



Lo ***Spectrum 48k plus,*** l'inizio di una difficile ma inesorabile evoluzione del *fantasmino* di casa ***Sinclair.***



Lo **Spectrum 128k** della **Sinclair**: un passo importante verso un hardware più concreto. In basso possiamo osservare il menù della schermata di avvio.



Secondo il contratto di adesione, furono ceduti all'Amstrad l'intera produzione dello Spectrum compreso l'utilizzo del Marchio Sinclair: scelta voluta dall'Amstrad al fine di dare spinta sul mercato, sfruttando la scia di successo che Sinclair ha lasciato aleggiare per molti anni.
Amstrad, in ogni caso, credette fortemente e appassionatamente nel progetto e non perse tempo nello sfornare subito due nuovi modelli fiammanti e ben equipaggiati dello Zx Spectrum ossia i modelli +2 e +3, rigorosamente a 128k e retrocompatibili con le specifiche tecniche dei vecchi modelli.
Il modello +2 si ispirava strutturalmente molto ai modelli Amstrad CPC 464, incorporando un registratore a cassette e finalmente l'introduzione delle porte Joystick integrate nel case.
La presenza del registratore, peraltro molto affidabile, aumentava la versatilità e la semplicità d'uso della macchina senza ingombri aggiuntivi di cavi e connessioni.
Il sistema operativo era lo stesso stesso montato sullo Spectrum 128K prodotto ancora dalla Sinclair. Dal menù era possibile scegliere la versione avanzata del Sinclair Basic, il Tape loader che automatizzava il caricamento dei programmi tramite il registratore a cassette, una utilissima calcolatrice e per finire, ma non meno importante, l'opzione per accedere al 48k Basic, il quale garantiva la piena retocompatibilità con i vecchi modelli anche nella stesura dei listati in codice Basic.
In evoluzione al +2 l'Amstrad rilasciò anche il modello +3 che integrava un lettore floppy da 3", scelta molto azzardata e presa origine sempre dai modelli CPC 664 che montavano un sistema a dischetti proprietario che si rilevo di scarso successo non riuscendo ad imporre il proprio standard.
Lo Spectrum +3 però vide sull'hardware di base modifiche necessarie al controllo della nuova periferica ma che compromisero sensibilmente la retrocompatibilità con i modelli precedenti, portando comunque il nome Spectrum a livelli mai pensati dal suo primo concepimento.
In seguito, per omogeneità sulla linea di produzione, venne immesso sul mercato una nuova versione del +2 denominato Spectrum +2A di colore nero anziché grigio come il precedente, che integrava nuovamente il registratore a cassette ma con specifiche identiche al +3 e quindi con gli stessi problemi di retrocompatibilità.
Come abbiamo potuto capire lo Zx Spectrum, con la sua intricata storia ha fatto parlare di se in tutto il mondo nonostante su di esso aleggiasse sempre l'ombra del piu' venduto e diffuso rivale, il Commodore 64.
La Sinclair, comunque, dedicò molto impegno nel supportare il suo piccolo gioiello, dotandolo di innumerevoli periferiche, rimanendo sempre nello stile compatto. Particolare rilievo va dato alla 'Multiface', una periferica in grado di gestire, oltre un DOS per i floppy, anche un eventuale stampante.
Altre periferiche degne di nota sono le interfacce Sinclair e Kempston per joystick e i 'microdrives', particolari lettori di minicartucce molto pratici e veloci con capienza di 85 e 95Kbytes l'una, le 'ZX interface' 1 e 2, indinspensabili e quasi obbligatorie, che permettono il collegamento a un vasta gamma di periferiche e supporti roms, nonché collegamento per due joystick. Alla luce di qunato detto, è chiaro che il prezzo di base più contenuto rispetto al Commodore, nascondeva in realtà un sistema che doveva, per motivi di forza, essere dotato di almeno una di questa interfacce facendo lievitare sensibilmente il costo totale.
Lo Spectrum 16K era venduto verso la metà degli anni '80, ad un prezzo di circa 400.000 delle vecchie Lire, mentre il 48K a circa 500.000; in quel periodo, la Commodore, calò di molto il prezzo del C64, che completo di registratore, veniva offerto ad un prezzo di circa 800.000 lire e, in molto casi, a seconda del singolo rivenditore, includendo anche un joystick e un gioco.
E' intuibile, quindi, a conti fatti, che il costo dello ZX 48K con una ZX Interface, un registratore qualsiasi(lo Spectrum, non necessitava di registratore dedicato come Commodore) e un joystick, si aggirasse all'incirca al prezzo del suo rivale americano.
Se non si considerano solo gli aspetti ufficiali, c'è da dire che l'architettura hardware dello Spectrum, sin dai primi modelli, ha fatto gola a molte altre aziende di elettroniche secondarie, affascinate dalla sua semplicità di realizzazione e dall'ottimo rapporto qualità prezzo.
Lo Zx Spectrum vide la sua massima diffusione anche attraverso cloni più o meno ufficiali prodotti per il mercato di ogni angolo del mondo.
Tra quelli ufficiali citiamo i modelli della ***Timex***, società conosciuta per la produzione di orologi, che su licenza della Sinclair produsse per il mercato spagnolo, portoghese e sudamericano, cloni avanzati dello ZX 81 ma con maggior memoria, il ***TS 2068***, che grazie ad una Rom separata veniva reso compatibile con lo Spectrum ma con una maggiore dotazione di RAM, porte joystick e prestazioni video persino doppie allo Spectrum originale.





Bionic Commando e ***Chase HQ***: finalmente l'introduzione di un vero chip sonoro crea entusiasmo fra gli sviluppatori di giochi per lo ***Zx Spectrum***, creando titoli davvero competitivi.





Dizzy e ***Match Point***: due classici che hanno conteso il trampolino di lancio dello ***Zx Spectrum*** nel mondo del videoludico domestico.



ZX Microdrive della ***Sinclair***: soluzione ultracompatta per un rapido accesso dati.



Lo ***Zx Spectrum*** in una famosa e diffusa locandina pubblicitaria che fece la sua comparsa in quasi tutte le pubblicazioni editoriali specializzate Europee.



Lo ***Spectrum* +2 a 128K** con registratore a cassette integrato.
Il primo modello nato dal matrimonio ***Sinclair / Amstrad***

Sempre per la distribuzione spagnola, la ***Investronica*** produsse l' *Inves Spectrum 48k*, una versione rivista dello Spectrum 48+ ma con una più completa dotazione di porte rispetto alla controparte Sinclair.
Guardando verso la "terra madre", in Inghilterra, fu prodotto un ottimo computer dalla *Miles Gordon Thecnology*, che propose una sua versione del +3 battezzato *Sam Coupé*, il quale aveva la particolarità di montare uno Z80 spinto a ben 6MHZ, 512kb di memoria, floppy integrato e prestazioni grafiche superiori allo Spectrum; inoltre per garantire un parco software gia vasto, veniva emulato lo Spectrum 48k con un software caricato da cassetta. Questo modello approdò anche in Italia ed è conosciuto tra i più appassionati "spectrumiani".
Anche l'Europa dell'Est, potette godere della semplicità e versatilita delle "prestazioni Spectrum" con modelli distribuiti addirittura in kit da autocostruirsi, come il rinomato *Pentagon* e il *Mistrum*.
Per quanto riguarda l'Italia, lo Spectrum inizio il suo cammino commerciale nel 1983, importato dalla *G.B.C.* sia in versione 16k espandibile con un kit, che quella con 48kb gia on board.
La G.B.C. si occupò, insieme ad altre aziende minori, di importare anche una vasta gamma di periferiche pronte all'uso per supportare il nuovo arrivato, ma la scarsa reperibilità di software originale, spinse i più accaniti ad organizzarsi in gruppi e reperire mediante veri e propri "missionari", software all'estero.
Col tempo questo fenomeno, unito alle deboli normative sulla tutela del diritto d'autore, diventa base fertile per attività ludiche e riviste specializzate con cassette, che importavano illegalmente software spacciandolo per proprio. In questo modo la diffusione dello Spectrum ebbe, seppur mantenendo un'epica fama, un ruolo secondario rispetto ai dati statistici di vendita Commodore; solo con il forte crederci dell'Amstrad l'importazione di software e videogiochi per Spectrum vide crescere la sua fetta ufficiale di mercato.

Detto questo, possiamo ribadire che, nonostante le inferiori capacità grafiche e sonore e la larga diffudiffusione del C64, la Sinclair ha saputo garantirsi una poco modesta fetta di mercato con il piccolo Spectrum, vivendo il fiore della propria attività dopo la fusione con Amstrad, i quali hanno saputo dare battaglia aperta alla Commodore e riscontrare fatturazioni di mercato di tutto rispetto.





In alto il ***Didaktik M***, clone Cecoslovacco dello ***Zx Spectrum***.
Sotto il ***Timex 2048***, clone dello ***Zx Spectrum 48+*** destinato al mercato portoghese ed americano.

Se poi consideriamo che l'Italia era uno dei pochi paesi Europei che stravedesse per Commodore, mentre altre nazioni(ovviamente Gran Bretagna in cima), basavano l'utilizzo del computer per applicazioni 'serie', è palese la fama e la gloria che lo Spectrum raccoglieva in quegli anni, portando in se l'orgoglio degli inglesi e aprendo la strada a sistemi sempre più compatti e completi, ispirando molti progetti futuri come i primi prototipi MSX, basati anch'essi sullo Z80 e conservando alcune caratteristiche grafiche e sonore simili agli spectrum 128K.
Se qualcuno crede però lo Spectrum sia solo un ricordo mitico del passato, potrà sorprendersi nell'apprendere attualmente che in realtà questo sistema, sia sotto il profilo hardware che software, è più vivo che mai!
Alcuni progetti nati amatorialmente e poi virati verso produzioni parallele consistono in motherboard basate su evoluzioni dello Z80 come la ***Sp2000s Mainboard*** che costituisce il cuore dello Spectrum, forse più potente mai realizzato, con le seguenti specifiche tecniche:

- *CPU Z84C15 (21MHz / 3.5MHz)*
- *RAM 4Mb (espandibile fino a 64Mb)*
- *VideoRAM 512Kb (12ns)*
- *FlashROM 256Kb*
- *PLD EP1K30QC208-3 by ALTERA*
- *IDE & FDD onboard (con supporto hardisk fino a 2Gb. Oltre vanno partizionati)*
- *tastiera PS/2*
- *Due slots ISA-8*

...davvero niente male!



La ***Sprinter SP2000 Mainboard***.
Testimonianza dei giorni nostri sulla longeva ed eterna vita dello ***Zx Spectrum***.



Anche la Russia volle il suo ***Zx Spectrum*** e lo realizza con questo clone di casa ***Electromagnetica***: il ***JET***.
Da notare la curiosa forma del case.

Ma i progetti recenti Spectrum non finiscono qui: Pentagon, Pentero, ATM + Turbo, Scorpion, sono solo alcuni nomi di motherboards che permettono tutt'ora allo Spectrum di vivere.
Per chi storcesse il naso nel leggere queste righe, si puo' tranquillamente fare un'idea di quanto detto al sito ***http://tarjan.uw.hu/zxclones_en.htm*** nel quale è possibile scoprire nei dettagli le infinite varianti attuali dello Spectrum comprendere quanto, questo piccolo "spettro" sia rimasto sulla cresta dell'onda dalla sua prima comparsa e rimasto nel cuore dei suoi utenti.
Nel sito è compresa anche una sezione dedicata al nuovo software, in particolare videogiochi di nuova produzione che stanno rendendo una certa fama a piccole Software House come la Relevo e la Karoshi, le quali si sono ritrovate annualmente impegnate in Contest dove videogiochi freschi di codice vengono pubblicati e distribuiti al mercarto amatoriale ufficialmente.
Di rilievo recente sono remakes di classici di successo in versione PC realizzati e minuziosamente da programmatori amatoriali dello Spectrum e che possono essere scaricati al sito ***http://retrospec.sgn.net***, nel quale è possibile, inoltre, consultare informazioni in merito alle versioni originali, la loro storia, il "diario di lavorazione" relativo alla conversione, forum ed una serie di diverse utility per lo Spectrum sia in forma reale che emulata.

Tra le altre notizie che girano e mitizzano lo Spectrum, fa sorridere con tono nostalgico, il sapere che molte di queste motherboerd sono impiegate in ambito professionale, come per esempio, macchine industriali a controllo numerico e persino in campo medico!

Re.BIT, nel suo piccolo relativo al videoludico, tratterà in larga scala recensioni di titoli per Spectrum, valutando obbiettivamente se le potenzialità di questa macchina, sono state realmente sfruttate per garantire una giocabilità e velocità di gioco tale da consigliare un eventuale acquisto nel mercato retrogaming attuale. In seguito saranno fornite altre informazioni inerenti la distribuzione amatoriale di hardware e software relative alle macchine citate in queste pagine. Infine vogliamo dare le più sincere congratulazioni a tutti gli 'spectrumiani' che ancora oggi scelgono di non disfarsi di questo 'fantasmino' che, nonostante l'età ora è pronto a risvegliare i propri circuiti, facendo vedere a tutti di cosa è ancora capace! Spectrumiani di tutto il mondo. UNITEVIII!!!

Re-BIT





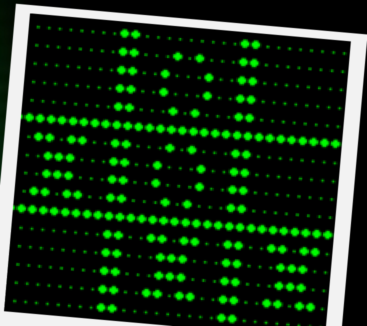
Lo ***Spectrum* +3 a 128K** e FDD da 3", era il modello di punta dalla fusione ***Sinclair / Amstrad***.



Prologo di un insieme di uomini, idee, sogni ed eventi che hanno dato vita a ciò che oggi viene chiamato: MONDO VIDEO LUDICO.

L'argomento del quale andremo a parlare riguarda la storia e lo sviluppo dei videogiochi dall'epoca in cui essi entrarono in punta di piedi fra le mura domestiche per arrivare ai giorni nostri sotto forma di tecnologie di altissimo livello capaci di proporre esperienze superiori a quelle cinematografiche.

La vera storia della nascita dei videogiochi parte dal 1951, quindi ben prima che i



Tic Tac Toe realizzato sul mainframe EDSAC e visualizzato su led display da ay Estle Mann

videogiochi possano essere riprodotti su computer, con una definizione che chiarisce cosa si intende con la parola VIDEOGIOCO: "***Si definisce Videogame un apparato elettronico che visualizza giochi utilizzando apparecchiature VIDEO RASTER ovvero un televisore o un monitor***".

Negli anni '50 e '60 i computer, oltre ad essere macchine estremamente costose, utilizzavano una tecnologia che non consentiva di usarli come sistemi di videogiochi; solo i mainframe dell'epoca avrebbero potuto consentire la realizzazione di qualche gioco ma qualificati sempre come "giochi per computer" e non videogiochi.

La storia dei videogames viene spesso fraintesa, per questo motivo quindi dovremo fare un piccolo passo indietro e spiegare cosa è successo nel 1950 per poi intraprendere il viaggio attraverso la vera storia dei videogiochi cominciata 1966!

Nel 1951 Ralph Baer, un giovane ingegnere di 29 anni che lavorava presso la società televisiva Loral, venne incaricato dal Il suo ingegnere capo, Sam Lackoff, di costruire il miglior televisore del mondo.

Fu un gioco da ragazzi per Ralph progettare il televisore con le migliori premesse al mondo, ma a solleticargli l'ingegno, pero', fu anche un'altra idea applicabile, secondo lui, al nuovo progetto affidatogli: la visualizzazione di giochi sul televisore!

Il concetto del videogame era nato ma non poteva essere messo in pratica perche' il capo di Ralph non comprese le potenzialita' di questa idea e rifiuto' la proposta... Nel settembre del 1966, Ralph riprese il suo vecchio progetto del 1951 di giochi sul televisore ed iniziò cosi a costruire i primi prototipi di videogiochi. A Ralph Baer è quindi accreditato come "Inventore del videogioco"!

Il 1947, tuttavia, è ritenuto il primo anno in cui un gioco è stato concepito per funzionare su dispositivo a tubo catodico . Questo gioco molto semplice, è stato ideato e realizzato da Thomas T. Goldsmith Jr. e Ray Estle Mann: il sistema utilizzato,composto da otto tubi a vuoto (quattro triodi 6Q5 e quattro tetrodi 6V6), simulava un missile sparato contro un bersaglio.

L'idea prendeva ovviamente ispirazione dagli schermi radar utilizzati durante la seconda guerra mondiale: diverse manopole di regolazione consentivano di impostare la curva e la velocità del punto mobile che rappresentava il missile e poiche' la grafica non poteva essere rappresentata in quel periodo in forma elettronica, gli oggetti di minor rilievo da usare, come fondale o ambiente di contorno, erano costituiti da un semplice adesivo traslucido applicato dal costruttore direttamente sul televisore ma, proprio per il fatto che i segnali video generati non erano gli stessi generati su un display o su un monitor, questo prodotto non poteva considerarsi un vero e proprio videogioco.

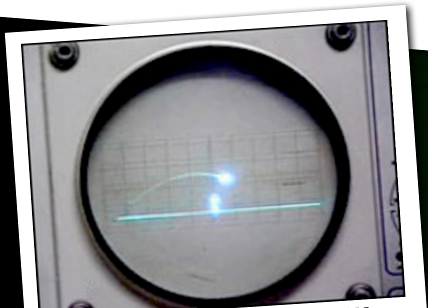
Tuttavia esso è ritenuto ugualmente il primo sistema specificamente progettato per uno schermo a tubo catodico.

La storia prosegue e nel 1952 A. S. Douglas era intento a conseguire il suo dottorato presso l'Università di Cambridge.

A quel tempo, l'università possedeva un computer *EDSAC vaccuum-tubo*, che utilizzava un tubo a raggi catodici per visualizzare il contenuto di una delle 32 linee di ritardo a mercurio (che memorizzava programmi e dati). La visualizzazione era rappresentata come una matrice di 35 per 16 punti, quindi un 35x16 pixel del display; A. S. Douglas scrisse la tesi sulla interazione uomo-computer intergrando illustrazioni con un grafico del gioco Tic-Tac-Toe visualizzato su un tubo catodico. Questo è il primo gioco per computer di cui si conosce l'esistenza: la partita veniva giocata contro la macchina, che poteva utilizzare speciali algoritmi per vincere.

Questo gioco può essere provato ai giorni nostri grazie al simulatore *EDSAC*, che include una copia del gioco originale.





Il prototipo TENNIS FOR TWO di Willy Higinbotham che "girava" sul computer analogico Donner.

Qualche anno più tardi nel 1958, tale *Willy Higginbotham* creò un altro videogame per avvicinare i suoi studenti alla sua materia.

Il gioco chiamato Tennis for Two, veniva controllato da due persone mediante comandi manuali analogici e

la tecnologia utilizzata consisteva in un *computer analogico Donner* collegato a un oscilloscopio usato come display.

Willy lavorava presso i Laboratori Nazionali di Brookhaven, e il suo gioco rimase in esposizione per due anni dopodichè fu smontato e le parti elettroniche riutilizzate nei laboratori! Gli ingegneri di Brookhaven hanno ricostruito questo gioco nel 1997 in occasione del 50° anniversario dei laboratori di BNL: dopo aver lavorato due mesi per migliorare i circuiti originali, integrando i circuiti integrati, completarono finalmente il restauro del gioco e lo rimisero completamente in funzione!

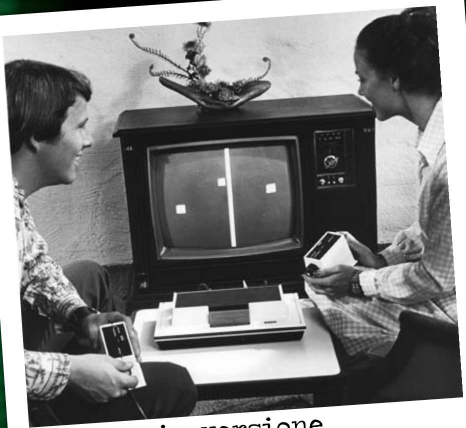
Siamo ormai vicini al rilascio ufficiale del primo videogioco: nell'anno 1961 tre studenti del *MIT Martin Graetz, Stephen Russell,* e *Wayne Wiitanen*, esperti di grafica vettoriale, realizzarono su un *computer DEC PDP-1* un gioco basato sulla rappresentazione di due astronavi che tentano di bersagliarsi a vicenda. Gli studenti notarono pero' che un bug del programma generava dei pixel casuali sullo schermo, effetto che piacque molto perché i pixel "fuori posto" somigliavano a stelle adatte a contornare l'ambientazione di gioco spaziale. Poiché a quel tempo, per attirare l'attenzione, i progetti dovevano essere realizzati in modo convincente i tre studenti sfruttarono il "bug" simulando una costellazione reale con stelle in movimento a luminosità variabile.

In quel periodo tutto cio' significava solo una cosa: REALISMO!





Il primo prototipo ODYSSEY esposto in museo ripristinato e tutt'ora funzionante.



L'ODYSSEY in versione commerciale in una foto pubblicitaria.

Continuando poi con test e accorgimenti vari, i tre ragazzi si resero conto della facilita' del loro gioco e aggiunsero quindi la "star gravity", ossia la rappresentazione, al centro dello schermo, di un sole che attirava verso di se' le astronavi aumentando di conseguenza il livello di difficoltà.



Due esemplari di Computer Space di Bushnell esposti in museo.



Computer Space in funzione durante una partita dimostrativa.

Anche in questo caso pero' il prodotto non poteva considerarsi un videogame in quanto non utilizzava un dispositivo video raster scan ma poteva essere considerato a tutti gli effetti il precursore del gioco che di lì a poco avrebbe invaso le case e i bar nel 1970: ***Space War***.

Eccoci giunti infine al 1966 dove Ralph Baer lavorò di nuovo al suo vecchio progetto del 1951 del gioco TV e progettò ben sette prototipi che rappresentavano diversi tipi di giochi.

Il primo videogioco chiamato Chase rappresentava due figure mobili che si rincorrono. Seguono poi Brown Box, Ball & Paddle, Target Shooting e altri ancora. Dopo diverse manifestazioni dedicata ai produttori di televisori, salta fuori una certa Magnavox che firma nel 1971 un accordo per rilasciare ufficialmente nel nel mese di Maggio del 1972 il primo sistema per videogiochi della storia: il suo nome era ***Odyssey***.

Ovviamente i tempi di diffusione ufficiale differivano tra gli Stati Uniti e l'Europa. Negli Stati Uniti, iniziò a maggio 1972 con la ***Magnavox Odyssey*** (primo videogame home-family) seguì subito l'***Atari*** nel mese di novembre 1972 con il loro primo ***Pong Arcade Game***. Il *Pong* dell'*Atari* fu rapidamente rivisto e migliorato nel 1973. Più tardi, nel 1975, i videogames home-family divennero popolari e furono vendute da numerose aziende. Alcuni giochi come quelli della *Executive* nascevano da un progetto di cinque studenti del *MIT*. Altri, come quelli della *Dimension* che gestiva grossi affari non sopravvissero alla forte concorrenza di *Atari, Sears, Coleco, Magnavox* e altri.

In Europa la situazione era un po' diversa e i videogames apparvero nelle case solo nel 1974. Il fragile mercato europeo all'inizio era costituito da un numero limitato di piccole imprese le quali vendevano sistemi economici realizzati con componenti di discreta qualità. La prima fu la ***General Instruments*** che rilasciò il primo chip a basso costo il quale permise la costruzione di un sistema completo del *PONG* con pochi componenti esterni. A questo punto un intero settore è stato lanciato e centinaia di produttori rilasciano la propria linea di *Pong* che in seguito si diffusero in tutto il mondo.

STORIA DEL PONG

La storia di *Pong* (da non confondere con *Tennis*, inventato da Ralph Baer) ebbe inizio molto prima del 1972. Alla fine del 1960, il gioco di ***Steve Russell, Space War*** si diffuse rapidamente tra i campus informatici, costosi computers, tra cui proprio il *PDP-1* e in grosse imprese che facevano uso di tale macchina.

Nolan Bushnell ebbe la visione di questo *Space War* giocato dal pubblico più vasto, di massa, mettendosi subito al lavoro per costruire una versione più semplice con una piattaforma meno costosa, permettendo a tutti di giocare alla sua versione di Space War. Il risultato fu ***Computer Space***. Il gioco è stato venduto dalla *Nutting Associates Inc.* e avrebbe potuto portare il marchio "*Syzygy Engineered*" per rappresentare *Nolan* e compagni divenuti partner della nuova società di *Ted Dabney*. La *Syzygy*, sarebbe poi diventato ufficialmente costituita il 27 giugno, 1972 come Atari, Inc.



Ecco una battaglia a SpaceWar, scritto su computer DEC PDP-1 da Martin Graetz, Stephen Russell, e Wayne Wiitanen.

La spiegazione risale a quando Nolan, divertendosi a giocare a scacchi giapponesi, il "Go", dove il "Check" tradotto si pronuncia "Atari" in giapponese, prese il nuovo nome della società. Purtroppo solo 1.500 esemplari di *Computer Space* furono venduti non corrispondendo alle aspettative dell'azienda e alla richiesta dei videogiocatori. In un'intervista, Nolan ha spiegato il problema principale avuto con Computer Space dichiarando all'interlocutore: "Lei ha dovuto leggere le istruzioni prima di poter giocare,... la gente non ha voglia di leggere le istruzioni. Per ottenere successo, ho dovuto portare qualcuno con me che già sapesse giocare; una cosa così semplice che qualsiasi ubriaco in ogni bar potrebbe giocare ...".

In seguito a questo scarso successo Nolan e Ted rimasero soli a portare avanti la società ed incaricarono ad Allan Alcorn di progettare sotto il nome di Atari il primo ***PONG***. "PONG" mostrava sullo schermo una partita a tennis con visuale dell'alto dove una linea verticale centrale rappresentava la rete ed in cui due sbarrette controllabili attraverso dei paddles analogici dai giocatori, muovendosi verticalmente su e giù rappresentavano le racchette, le quali, si davano battaglia nel respingere una pallina rappresentata da un punto, cercando di superare la linea avversaria; il suo nome fu scelto per il suo caratteristico suono che emetteva al rimbalzo della pallina. Dopo un periodo di test del primo esemplare " al pubblico" di PONG, installato presso un bar chiamato Andy Capp, Nolan e Ted compresero le potenzialità di successo del gioco sotto il profilo delle vendite e nel Novembre del 1972 Pong vide la sua prima produzione in linea di montaggio.



Nolan Bushnell

L'arcade di Nolan è stata la migliore pubblicità che il videogioco abbia avuto a quei tempi e la Magnavox, con il suo Odyssey, non avrebbe avuto lo stesso successo senza la diffusione del gioiello Atari. Questo è facilmente intuibile dal fatto che la distribuzione del "cassonato" del Pong nei bar e nei vari negozi specializzati, permetteva a chi fosse interessato, di valutare piacevolmente il gioco prima di acquistare eventualmente l'Odissey, che per ovvie ragione era possibile provarlo per poco tempo prima di concludere la compravendita.

Molte persone ritengono che Bushnell e Allcorn clonarono l'idea e il gioco Tennis che Ralph Baer progettò nel 1968. Come considerazione comune a molti, tutto ciò non solo non è del tutto vero, ma in realtà realizzarono una versione persino migliore, sfruttando la tecnologia TTL, che da allora divenne accessibile, almeno nel settore arcade. Il risultato è stato un gioco migliore con una rappresentazione grafica più dettagliata e sistema di controllo notevolmente migliorato portando la tecnologia digitale su schermo che da allora ha avuto evoluzioni impressionanti sino ai giorni d'oggi in cui la tecnologia digitale ha raggiunto livelli tali da incontrare la cinematografia, integrarla o addirittura surclassarla.

RC.BIT



PONG della ATARI in versione "coin-op".

PREVIEW NOVITA' C= PLUS4



ADVENTURES IN TIME



LUCA CARRAFIELLO TUTTI I RETROSCENA

Negli ultimi tempi stiamo assistendo ad una vera e propria evoluzione nel campo del retrogaming e a tutto ciò che esso ne deriva.

Iniziative e manifestazioni dedicate al rispolvero delle vecchie glorie a 8 e 16 bit, sono diventate frequenti e l'insieme di emozioni che aleggia nell'aria, ricrea lo stesso nostalgico brivido che in passato qualche migliaio di pixel colorati ha fatto sognare intere giovani generazioni, le quali hanno avuto la fortuna di osservare sotto i proprio occhi l'evoluzione del mondo videoludico fino ad oggi, ma non dimenticando mai quelle sensazioni vive e intense che li hanno accompagnati per anni.

Spesso incontri di questo tipo e spirito giusto, mettono in gestazione nuove idee destinate a sorprendere ancora oggi il mondo del divertimento elettronico e scavando in profondità, fra gli amanti ed appassionati del settore, tra le folte schiere di retrogamers, che oggi sempre più dilagano anche tra le generazioni più recenti, vi è tra essi chi sceglie di rivivere le emozioni di un tempo in modo alternativo al semplice uso del joystick: sono i *retrocoder*, appassionati di un tempo, o comunque non giovanissimi, che decidono di rimembrare le loro conoscenze di quel "bittoso" linguaggio di programmazione chiamato assembler e sfogare tutta la fantasia e l'esperienza di anni nel fare qualcosa che potrebbe risultare tanto assurdo quanto straordinariamente apprezzato in questo caso: realizzare un videogioco su una macchina di oltre venticinque anni!!!



Nel seguire, dati statistici di vendita e diffusione riguardo sistemi per videogiochi relativi agli anni '80, ci ritroveremmo certamente in quella che divenne un epopea del divertimento elettronico fra le mura domestiche, il Commodore 64; ma il fenomeno attualmente espansivo del retrogaming ha fatto sì che la storia del videoludico allargasse, a suo completamento, il panorama di personaggi e vicende legato ad ogni tipo di sistema esistito o quasi che rientri nel magico e scintillante mondo dei videogames.

Tra le pagine di Re.BIT, infatti, ho l'onore di mettere in luce le esperienze di uno dei più frizzanti ed avventurosi *retrocoder* che il fronte del retrogaming italiano commodoriano abbia mai avuto.

Parliamo di ***LUCA CARRAFIELLO***, il nostro italianissimo, programmatore, grafico e compositore che insieme a *Róbert Kisnémeth*, programmatore e grafico della *Assassins (ASN)*, ha racchiuso le sue retrofantasie videoludiche in un cassettino nero con tasti bianchi su cui vi è inciso il leggendario marchio *Commodore*, ma che porta il nome di ***Plus/4***.

Stiamo parlando infatti di un sistema che nel nostro Paese certamente non ha dilagato agli stessi livelli degli altri concorrenti, ma che per qualche strana ragione ha lasciato traccia indelebile di sé nel cuore di chi ha avuto, per lavoro o per passione, modo ed occasione di godersi questo gioiello dalle inaspettate possibilità.



F: Innanzitutto Luca, ti do il mio più grande e caloroso benvenuto tra le pagine di Re.BIT, ti ringrazio dell'onore che ci fai per la tua disponibilità e nel concedere ai lettori le anteprime ed i retroscena della realizzazione di una vera sorpresa che la dice lunga sul futuro del retrogaming: "Adventures in Time" per Commodore Plus/4.

L: *Oei nonono frena frena calma! :D*

"Adventures in Time" non è proprio questa gran pietra miliare della videoludica ad 8bit; però, è vero, è stata una gradita sorpresa per molti. Per noi in primis, tra l'altro.

Grazie a te di ospitare i miei vaneggiamenti sulla tua colorata rivista.

F: Cominciamo col dire che è piuttosto insolito trovare, dopo oltre 25 anni dal rilascio del Commodore Plus/4, esperti programmatori che amatorialmente si divertono a creare e giocare ancora oggi con questa incredibile macchina della serie 264 Commodore: come è nata la tua passione per questi computer e quali sono le caratteristiche che ti attraggono dal dedicarti cosi intensamente?



L: *Bè, il Commodore Plus/4 "è" la serie 264: qualora si parli di C16, C116, Plus/4 (e di altre macchine dal destino e dalla storia più oscuri, tipo il 232, il 364, il 264, il +4), in realtà si parla di un'unica macchina, dato che le differenze tra questi mostriciattoli riguardano solo la RAM (e la ROM con i programmi integrati nel caso del Plus/4). Di base, il Plus/4 riassume in sé tutta la serie di home computer basati sul Text Editing Device (TED).*

Perché proprio il Commodore Plus/4? Come per molti altri appassionati ai quali è stata rivolta questa domanda, ho difficoltà a dare una risposta ben definita. Esiste tutta una sfera di motivazioni adolescenziali, da contestualizzare in quel preciso istante ed in quel preciso luogo, per risolvere la questione. Tornando quindi lì ed allora, all'età di 13 anni, il Plus/4 era intanto una scelta originale e dal retrogusto proto-nerd:una macchina come il C64, dall'aspetto più accattivante, dagli intenti più seriosi, con la grande attrattiva del BASIC V3.5, simbolico messia di lunghi listati direttamente motivabili, e non criptati nei misteriosi POKE che avevo già affrontato con un amico sul Vic20.

I miei genitori, in genere molto poco propensi ai regali, dopo 13 lunghi anni ebbero la mia prima richiesta di una spesa, quindi corsero a comprarmelo quasi increduli, fai conto, il giorno dopo! Appena montato ed acceso, è bastato il primo programmino veloce per accedere ai 121 colori ed alla grafica bitmap, sotto lo sguardo stupefatto degli astanti. Vuoi mettere? ;)

Ora come ora è superato parlare di valutazioni comparative tra gli home computer anni '80, perché è d'uso programmarci cose che possano sfruttare al meglio le specifiche di ognuno di essi. Ciononostante, a posteriori, sento di poter dire decisamente questo: adoro il Commodore Plus/4 perché ho un debole per i perdenti!

Dalle schermate possiamo constatare tutta la dedizione nei dettagli e nei particolari.

Il Plus 4 viene programmato davvero a dovere.





F: Da quanto tempo lavori sul C16 e Plus4?

L: *Dunque, facciamo un conto veloce: ho avuto il mio primo Plus/4 a 13 anni, ora ne ho 37. Accidenti è quasi un quarto di secolo, da non crederci*

F: Quindi non lo hai mai lasciato! WOW! Ti occupi di altri sistemi?

L: *Di base, no. Eccezione fatta per il C64, ovviamente: è facile che i due sistemi parenti arrivino in diverse occasioni a contatto. Il caso più eclatante è quello della musica per SID: tutti i concorsi per musica del C64 e tutti i progetti sviluppati per C64 che mi hanno coinvolto, son stati risolti per la mia parte su Plus/4 grazie all'ausilio di una SIDcard. In una vecchia edizione dell'X party, iniziativa esclusivamente per C64, ho addirittura partecipato alla competizione grafica.*

F: Come è nata l'idea di "Adventures in Time"? C'era già qualcosa in pentola o si tratta di un caso fortuito di codice buttato giù come esperimento e poi trasformato in qualcosa di oltre?

L: *C'è da premettere che Róbert è davvero una fucina di idee, che molte volte non trovano sufficiente spinta esterna (leggi: la Scena) per concretizzarsi. Nel caso particolare di "Adventures in Time" (AiT da ora), lo scopo in partenza di Róbert era semplicemente il tornare al codice ed alla produzione di un giochino dalle meccaniche semplici, che potesse sfruttare non tanto una tecnica elaborata bensì l'ampia palette di colore in un ambiente di gioco bitmap. Alla fin fine, il prototipo di AiT non era poi così diverso da "Ghost Castle", un precedente prodotto dello stesso Róbert rilasciato nel 1992.*

Róbert, che è anche un bravissimo grafico, mi ha contattato perché colpito dalla credibilità di quella fetta di softsprite che io e Mike Dailly avevamo deciso di rendere pubblici, tra quelli da me disegnati ed animati per il progetto "XeO3". Credimi, non è facilissimo animare qualcosa di complesso, nello spazio di 2x2 caratteri in multicolor (8x16px). La cosa mi è piaciuta e m'ha divertito, i risultati arrivavano, quindi il tutto ha cominciato ad ingranare, musica compresa. Anche le idee sviluppabili venivano macinate velocemente: niente di ché, un particolare qui, una cosuccia là… Che però hanno contribuito al risultato finale.



F: Sin dai tempi in cui leggevo riviste specializzate, compreso la mitica MC Microcomputer, è stata sempre sottolineata la programmazione delle serie Commodore 264, tra le più laboriose a causa di una architettura hardware molto ridotta rispetto al quella del Commodore 64. Nonostante questo, spesso si riescono a notare piccole vere magie di programmazione, soprattutto nel campo delle "demoscene".

Dal lato della tua esperienza la serie 264 è davvero un drago così cattivo instabile da domare?

Non più e non meno delle altre macchine simili. Ognuna di esse ha la propria particolarità, la propria magagna, i propri punti di forza. Evito di entrare nel tecnico e nei casi particolari, e mi limito a ricordare la prima magagnetta che mi viene in mente.

Mmmm…ecco, ci sono: la neve! La neve mi sta davvero antipatica! La cosiddetta neve è la somma degli inevitabili pixel bianchi che produce il TED quando tenti di deviare il colore della stessa riga di raster in condizioni "sfortunate". La si vede bene nella mia microdemo da 64 byte "Slowflow".

Tieni conto che certe caratteristiche, appunto, "poco domabili" di queste macchine sono a tutt'oggi appannaggio di una ristretta elite di programmatori. Esempio simbolico la tecnologia "Freeline" usata esclusivamente da BSZ dei New System Technology nella trackmo "Questionmark", che gli ha permesso, in breve, di usare al massimo il registro della posizione orizzontale effettiva del raster ($FF1E), che ha capacità read/write tipiche del TED.

F: Quali sono le difficoltà incontrate nel programmare su questo computer e la duplice gestione grafica/sonoro sul laborioso ma instabile TED?

L: *Il TED è davvero notevole in quanto a sintesi, si occupa davvero di tutto, da solo. Il tutto è molto ben gestibile, anche attraverso il monitor ML "di serie". Mi ha fatto sempre antipatia il fatto che, ad esempio, l'indirizzo $FF12 si occupi per alcuni bit della grafica, per altri del sonoro, e ciò ti costringe a contorcimenti di AND ed ORA per modificare l'uno lasciando intonso l'altro. D'altronde, è il prezzo della sintesi…*

F: Accidenti! Come guardare a destra e contemporaneamente a sinistra! E le difficoltà incontrate in AiT?

L: *Fondamentalmente nessuna. AiT era lo spazio ed il tempo di un concetto e di una tecnica semplici, a noi il piacere di colmare entrambi con ciò che poteva risultare fattibile.*

F: Ho notato però che la colonna sonora di AiT viene eseguita magistralmente durante l'esecuzione del gioco, simulando anche tre voci anziché due e senza intoppi per il gioco stesso ne sbavature particolari nella pulizia del suono: come ci sei riuscito?

L: *E qui tocchi un tasto delicato, che è anche una medaglia al mio petto.*

Ricordiamo brevemente l'audio della serie 264. Due canali per 5 ottave striminzite dal suono molto acuto (oddio, ed i bassi come li faccio?) che producono un'onda quadra fastidiosa e ronzante che, lungo le frequenze, non riesce neanche ad essere particolarmente lineare. Una sola delle due può alternativamente diventare rumore bianco. 8 soli livelli di volume comune. E basta!

Usato sempre marginalmente in un mercato prevalentemente basato sul C16, con così poca memoria da spendere in ben altre caratteristiche, l'audio della serie 264 non ha mai avuto un particolare sviluppo tecnico, pur vantando importanti eccezioni. Questo ha portato alla mancanza assoluta di un vero editor per suono TED (ce ne sono, ma niente di che), ed alla tendenza di emulare il SID sia via software (conversione di sola frequenza, conversione d'onda con uso di tracce digitali) che hardware (SIDcard).

L'avvento del crossassembling ha portato una nuova tendenza nella Scena del Plus/4: usare finalmente al meglio il bistrattato suono del TED. Attenzione, non siamo ancora all'editor con funzioni più complesse, ma ci sono diversi sorgente che, modificati, producono ottimi risultati secondo variabili concettualmente differenti. Io ho scelto il TLCplay di Levente Hársfalvi (aka TLC dei Coroners).



È con la sola esperienza, sin da progetti precedenti, che si comprende come l'audio del Plus/4 renda al meglio solo quando il suono è "letto" in modo equidistante due volte per frame (s'è provato anche 3x 4x fino a 8x con risultati non sempre esaltanti). Se il compositore riesce a ben dosare questa frequenza doppia con le caratteristiche della composizione stessa, l'effetto è proprio quel bel suono pieno, molto caratteristico tra l'altro. Sono molto orgoglioso di essere tra quelli che ne hanno dato piena dimostrazione!

Per una completa disamina sulle tecniche e sulla storia del suono del TED, rimando al numero 20 della mia diskmagazine "Lone News", che ne tratta in modo esteso e con tanti esempi illustri da ascoltare.

F: Durante la realizzazione, hai mai sentito l'esigenza di utilizzare la SID Cartridge per facilitarti il compito come per XeO3?

L: *No, perché la problematica non si pone quando non devi darci giù di tecniche iperfini rubaraster, e questo era il caso di AiT.*

F: Hai in mente di pubblicare in seguito una versione adattata al SID oppure direttamente per C64?

L: *Difficile: AiT nasce per Plus/4 dal Plus/4, e si adatta alle caratteristiche della macchina, ma nel caso di una conversione diretta…mai dire mai. Certo, se devo spenderci tempo, a questo punto mi diverto su un progetto completamente nuovo, no? ;)*

F: Per accontentare eventualmente gli affezionati possessori del C16, sarebbe possibile in futuro una versione "light" magari in multiload?

L: *Oh no, perché ridurre qualcosa? Meglio far qualcosa di nuovo ed originale, dedicato al C16. E ti dirò: è proprio ciò che abbiamo iniziato a fare io e Róbert!*

F: Questo è uno scoop! Chi si sta occupando della pubblicazione e distribuzione di AiT?

L: *La Psytronik Software inaugurerà la sua collana di giochi per C16 e Plus/4 proprio con AiT, le news dovrebbero essere pubblicate a breve sul loro sito, una volta pronta la cover cartacea. La versione Psytronik di AiT è pressoché identica alla versione J (joystick) di AiT, ma per lasciare il segno abbiamo compresso meglio i livelli, risparmiando una briciola di memoria. Con questa briciolina, abbiamo disegnato il logo Psytronik, abbiamo aggiunto una opzione pause/quit, ed abbiamo aggiunto alcuni elementi grafici nelle prime stanze visitabili.*

F: Sarà una distribuzione dettagliata pensando a tutto come cover, manuali dettagliati ed eventuali gadget in pieno stile retro?



L: *Sarà quel bel balzo temporale indietro di 20 anni che la Psytronik ci permette di effettuare! ;)*

F: Altri progetti futuri? Puoi dirmi a che punto è la realizzazione di XeO3?

L: *Come già accennato, io e Róbert siamo già al lavoro per qualcosa di piccino e carino a 16K, ma sinceramente spero che Róbert trovi il tempo di finire un suo progetto avanzato: sta riportando come editor veri e propri, da utilizzare sulla macchina originale o sull'emulatore, quei sorgente pasticciati ed inguardabili che usiamo per fare musica col TED. Ho visto un po' di cose, e le ho trovate professionalissime!*

XeO3…eeeeh che dolore al cuore :(

Come ben si sa, Mike Dailly è presissimo dalla sua nuovissima e personalissima casa di produzione video ludica, che gli ruba (giustamente) tempo e tempo ed ancora tempo. Metti anche che gli è nato il quarto figlio, un coserello rosso di pelo e dal sorriso contagioso. Ed è per questo che XeO3 è entrato in pausa pressoché comatosa. Ma morto no, morto no!

Peccato però, avevo tutto pronto, i walkers sui bordi con la loro esplosione, le armi avanzabili, i pickup, il secondo livello da costruire con la grafica già pronta ed i primi boss di mezzo livello :(

Chi vivrà, vedrà!

F: Luca ti ringrazio davvero tanto per il tempo concesso e spero di poter ancora ritrovarmi qui a parlare in futuro con te che sei stato capace di lasciare col fiato sospeso tutti i commodoriani sia per "Adventures in Time" che per l'attesissimo XeO3.

Ci ritroveremo presto su queste pagine! Grazie ancora Luca ed a presto!

L: *Grazie a te, tieni duro con la tua rivista e vaglia tutti i suggerimenti che ricevi, sono preziosi e ti aiutano a far sempre meglio!*

Francesco Ugga per
RE.BIT



->READY.
LOADING...
...sistema di valutazione.

PRESENTAZIONE 100%
Valuta la confezione, i manuali, l'illustrazione grafica e sonora, le opzioni, i multicaricamenti ed eventuali gadget.

GRAFICA 100%
E' il giudizio attribuito alla grafica del gioco, la definizione dei fondali e degli sprites, nonché l'uso dei colori, la fluidità d'azione e le collisioni fra i vari oggetti sullo schermo.
Tale valutazione tiene in considerazioni i limiti della macchina su cui il titolo è stato testato.

SONORO 100%
Qui ovviamente si valuta il comparto audio tra cui colonna sonora ed effetti sonori e il giusto sfruttamento dei vari chip sonori, ovviamente la valutazione è proporzionata alle capacità sonore della macchina.

APPETIBILITA' 100%
E' il primo impatto con il titolo testato dopo i primi minuti di gioco, considerando il genere del gioco ed il relativo interesse nonché le aspettative del giocatore.
Nel caso di una conversione da coin-op le aspettative sono legate anche alla fama del titolo in questione.

Longevità 100%
E' l'interesse prolungato nel tempo che un titolo trasmette al giocatore e lo induce a terminarlo fino in fondo e la voglia di ricominciare una volta terminato.

Globale 100%
Il giudizio finale, considera un titolo nel complesso, NON E' LA MEDIA DELLE VALUTAZIONI PRECEDENTI, ma le considerazioni sommarie giustificando o meno un eventuale acquisto o comunque l'impegno dato nel ricercare un titolo tra le infinite "retrovie" del RETROGAMING.

FATTORE CONVERSIONE 100% (opzionale)
Nel caso in cui il gioco testato sia una conversione da "coin-op", il valore in questione esprime un giudizio in rapporto a quanto sia stato riportato dell'originale sulla versione domestica.

Questo riquadro a sinistra sara' usato per riportare i valori in percentuale delle singole caratteristiche che compongono il gioco testato.
Le valutazioni vengono assegnate in base alle caratteristiche delle singole macchine tenedo conto delle loro potenzialita' e dei loro limiti e se il titolo in questione sfrutta bene o meno la macchina al fine di consigliare o meno un eventuale acquisto o quanto meno l'impegno di reperire tale software.

Il riquadro a destra stabilisce il commento del redattore, solitamente imparziale, ma sempre riferito all'effettivo sfruttamento di tutte le risorse hardware della macchina considerata.
Tale commento valuta con obbiettivita' se il possessore di quella consolle o di quel home computer, sara' o meno soddisfatto del titolo recensito e lo spingera' a dedicare 'sforzi' umani nel cercare di reperire un titolo dal mondo del 'RETROGAMING'.



La grafica di questo box, e' molto ben fatta dando la sensazione di usare un interfaccia particolare, reappresentando un classico display a cristalli liquidi e un lettore floppy in funzione.
Addirittura sono simulati due monitor a fosfori verdi per la spiegazione dei commenti sulle recensioni.
Il piccolo box in alto a sinistra contiene l'immagine del personaggio assegnato ad una determinata macchina e dalla sua espressione e colore di sfondo si capira' immediatamente un giudizio positivo o negativo.

Sviluppatore:
TAITO / IMAGINE
Genere:
PICCHIADURO
Piattaforme testate:
C 64 - ZX SPECTRUM
AMSTRAD CPC 464

Re.BIT Retro - Gaming

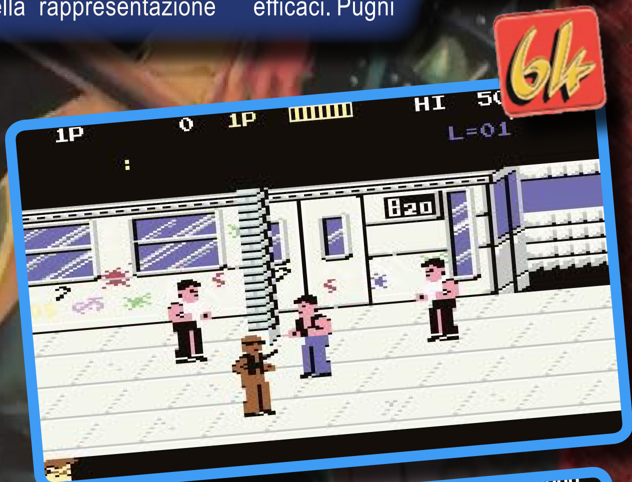
RENEGADE



1. Signorina, mi scusi, ha da accendere...??? ...ehi! no! calma! ...non tutte insieme!!

Tutti noi sappiamo bene quanto siano affascinanti ed immense le metropoli americane, quali New York, Los Angeles, ecc.: immergersi in quelle strade affollatissime di gente, entrare nei più forniti centri commerciali (trovare la bionda dei tuoi sogni! ND Max.) ed acquistare cose che quì nel vecchio continente, a volte, ce le sognamo!
Fatto sta che queste città hanno il rovescio della medaglia (o della mela! He! He! NDR), ossia la delinquenza distribuita un po' ovunque e che detta legge nelle notti metropolitane, a meno che non siate degli impavidi senza macchia e senza paura e con un Grand Kenyon di muscoli sulle spalle, ma soprattutto essere al di sopra di ogni regola o morale, seguendo unicamente l'istinto della sopravvivenza.
Se poi le vostre performance fisiche non rientrano in determinati requisiti, in alternativa alle vostre uscite serali, potreste sempre accendere il vostro 8-bit preferito, joystick alla mano e caricare RENEGADE, dando cosi sfogo a tutto il vostro spirito combattivo.
Dobbiamo dire in premessa che questo titolo targato TAITO, rilasciato nel 1986 nelle sale arcade, riveste la qualifica di primo picchiaduro a nemici multipli, ma c'è da precisare che esso è in realtà una trasposizione destinata al mercato americano ed europeo, del giapponesissimo, *NEKKETSU KŌHA KUNIO-KUN* della *TECHNOS, la* cui differenza sostanziale ricade nella rappresentazione grafica dei personaggi, rimanendo sostanzialmente lo stesso gioco.
L'ambientazione è suddivisa principalmente in quattro livelli differenti in cui potrete cimentarvi, senza esclusione di colpi, nel massacrare una banda di teppisti che sta soggiogando tutto il quartiere e, cosa assolutamente intollerabile, hanno rapito la vostra donna per far festa con lei..... MA ADESSO BASTA!!
E' il momento di mettere da parte il galateo e stringere i pugni, perché ci sarà del dolore fisico globale sia per voi che per loro, ma soprattutto per loro e non ci saranno mezze misure.
La prima scena, ci vede impegnati nella metropolitana con un branco di scalmanati che a mani nude e con spranghe di ferro, vogliono cambiarci i connotati.
Il livello di difficoltà, già dalle prime battute, è piuttosto alto, poiché gli avversari attaccano a due o anche a tre contemporaneamente sia frontalmente che di spalle e dovremo essere molto cauti a non lasciare spazio agli avversari nel colpirci: fortunatamente le mosse disponibili sono poche ma ben efficaci. Pugni frontali, calci girati, e calci volanti, inoltre una volta atterrato un avversario, se possibile, possiamo evitare che si rialzi mettendoci su di lui (ODDIO!!! Nd Mary) e finirlo con una scarica di destro-sinistro da fargli vedere la costellazione del cigno in piena estate! (ah ecco!!! Nd Mary).







2-3. Ehi! Ragazzi! Venite che balliamo la Break Dance!!!

Il piccolo C64, non era ancora stato sfruttato in pieno, ma questa conversione lo vede protagonista di un picchiaduro cha diede le origini ai sequel come Double Dragon o Final Fight. Gli sprite non sono molto definiti e sono usati in modalità estensione verticale rendendoli molto cubettosi, ma le animazioni sono fluide e convincenti con un buon sistema di collisioni; anche lo scrolling non c'è male, ed i fondali discretamente realizzati, considerando però che anche il coin-op non era un cima come realizzazione grafica. L'azione di gioco, al contrario, è ben realizzata con una buona dose di violenza, soprattutto quando stendete un avversario e lo finite a terra...wow! l'adoro!(Ma sei una donna o cosa? - NDMary).
La colonna sonora potrebbe innervosirvi con il suo motivetto ripetitivo rock anni '60, ma a qualcuno potrebbe anche piacere dando quella sensazione di rissa che a me gasa parecchio!(.....! - NDMary).C'è da dire, però che il sistema di controllo non è tra i più comodi, visto che dovete muove il joystick con una mano, usando contemporaneamente i tasti " ←, 1, 2," che servono rispettivamente per colpire a sinistra, saltare e colpire a destra. Sono riuscita a trovare solo il formato su cassetta, ma funziona il tutto con un unico caricamento e con una simpatica musichetta di sotto fondo.
A questo punto non mi rimane che augurarvi buone scazzottate a tutti!

FATTORE CONVERSIONE 83%

4. Non scaldarti così!!! Volevo solo fare un giro!!



Nel momento in cui rimangono pochi avversari, entra in scena direttamente il boss con tutta la sua cattiveria, attaccandovi mentre siete ancora impegnati con gli ultimi suoi scagnozzi, colpendovi in ogni modo. Una volta sconfitto il boss, ci ritroveremo in un porto dove un gruppo di motociclisti ha deciso di testare i nuovi pneumatici sul nostro "candido" volto e l'unico modo di contrastarli e un bel 44 di piede tra gli incisivi con un calcio volante ben assestato e soprattutto ben temporizzato. Infatti bisogna aspettare il momento giusto per effettuare questa tecnica o il colpo andrà a vuoto.

Appiedati tutti i motociclisti, dobbiamo vedercela con la loro vendetta per aver graffiato le loro "bambine", ripresentandosi l'analoga situazione del primo livello fino al comparire del secondo boss.
Il terzo livello è tra quelli più subdoli, in quanto ci ritroveremo in un vicolo in compagnia di alcune signorine non proprio cordiali che hanno tutto l'intento di fare un'omelétte con i nostri gioielli di famiglia, attaccandoci con fruste e spranghe di ferro senza darci respiro, in cui bisogna mettere in un cassetto la cavalleria e darci dentro con tutta la durezza dei nostri pugni, dopodiché dovremo stare molto attenti alla boss evitando di farci caricare con i suoi smisurati airbag e farci ridurre come una sottiletta. Giungiamo infine al quarto livello dove le cose vanno sempre peggio....ci ritroveremo direttamente nel covo del gran capo dove i suoi scagnozzi hanno tutta la voglia di incidere i loro nomi su di voi con i loro coltelli, fino a che sopraggiunge il gran capo stesso in persona armato della sua doppietta e pronto a farci un bel buco nel pancino. Infatti in questo livello dovremmo stare particolarmente attenti poiché basta un solo colpo per metterci fuori gioco. In questo caso bisogna essere molto abili nel tempismo, e sfruttare le pause tra un colpo e l'altro.
E' consigliabile essere parsimoniosi a risparmiare energia per lo scontro finale che, se ci vedrà vittoriosi, ci ricompenserà con una bionda da sballo pronta a concedersi completamente a noi come ringraziamento per averla salvata! Come dite? Vi piacciono le more? Anche al sottoscritto, ma che ci volete fare!
Non potevano di certo farla coi capelli verdi!!!....o si?

RE.BIT



5. Sembra una scena di Ken il Guerriero!!!



l'Amstrad fa bene il suo dovere, con una grafica coloratissima ed i personaggi sono animati splendidamente: nota negativa va allo scrolling, praticamente inesistente, dividendo l'azione di gioco in più schermate che cambiano nel momento in cui ci si porta con il proprio alter ego ad un'estremità dello schermo facendo, così, disorientare per pochi istanti il giocatore sulla sua posizione. Ottima, comunque la fluidità di gioco e le collisioni tra gli sprite, peraltro ben dettagliati; bisogna, però fare un po' attenzione a non confondere il proprio personaggio con gli altri teppisti. Per quanto concerse il sonoro si può far riferimento alla recensione di Rabby per C64, in quanto la colonna sonora è l'identico motivetto rock ripetitivo e i classici crash! e boom! e purtroppo non c'è la possibilità di disattivarla costringendo a chi non la tollerasse più ad abbassare il volume.
Nel complesso questa conversione per CPC, mantiene abbastanza fedelmente l'atmosfera del coin-op, regalando qualche ora di divertimento tra i ghetti di Los Angeles: il mio giudizio è moooooolto positivo, tenendo presente che si tratta di uno dei primi picchiaduro multi nemici nella storia degli home-computers, e che il livello di programmazione sull'Amstrad non era molto alto.

FATTORE CONVERSIONE 91%



6. L' Amstrad CPC, ha sempre fatto parlare di se e dei suoi colori!!!

Renegade è stato il primo picchiaduro a nemici multipli ed ha fatto da capostipide ai sequel 'Double Dragon' e 'Dragon Ninja', ma in ogni caso il coin-op non era un gran ché, dato la ripetitività dell'azione di gioco. Tuttavia era da ammirare con quanta dedizione i programmatori dei piccoli 8-bit, riuscirono a racchiudere fedelmente tutto il coin-op, in poche decine di Kbyte!



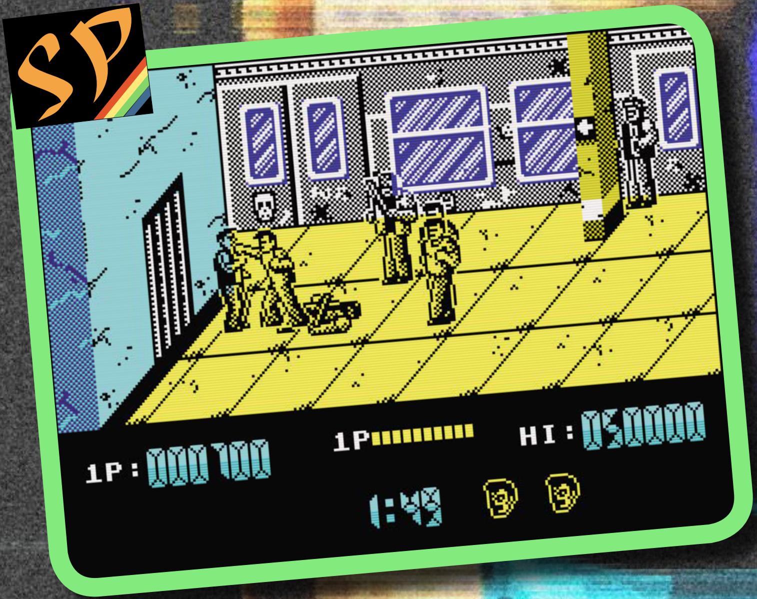


7. Anche con pochi pixels, la definizione è ottima.... e le animazioni pure, gulp!!



In quanto a definizione grafica, lo Speccy era rinomato, ma con il solito e "confraternito" colour clash, che fa praticamente annegare i vari "sprites" in movimento nei diversi colori dei fondali. Di conseguenza può generarsi una sorta di confusione tra pixels che non sanno dove mettersi quando i personaggi si sovrappongono, ed in più c'è il rischio di perdere di vista il nostro eroe e di scambiarlo per uno tei teppisti perdendo temporaneamente la propria posizione e prendendole di santa ragione.
L'azione di gioco è comunque ottima e fluida, condita con un equilibrato livello di difficoltà, le collisioni tra sprites sono buone mentre le loro animazioni ben realizzate. Manca un vero e prorpio scrolling video cambiando fondale di volta in volta quando si arriva ad una estremità dello schermo.
Probabilmente i possessori o ex-possessori dello ZX 48k, possono ritenersi privilegiati per quel che riguarda il sonoro, dato che la versione 48k non contiene il fastidiosissimo motivetto rock ripetitivo, accompagnandoci con i classici crash e boom!
In finale se siete appassionati di risse virtuali questo "giochino" fa decisamente per voi.

FATTORE CONVERSIONE 78%

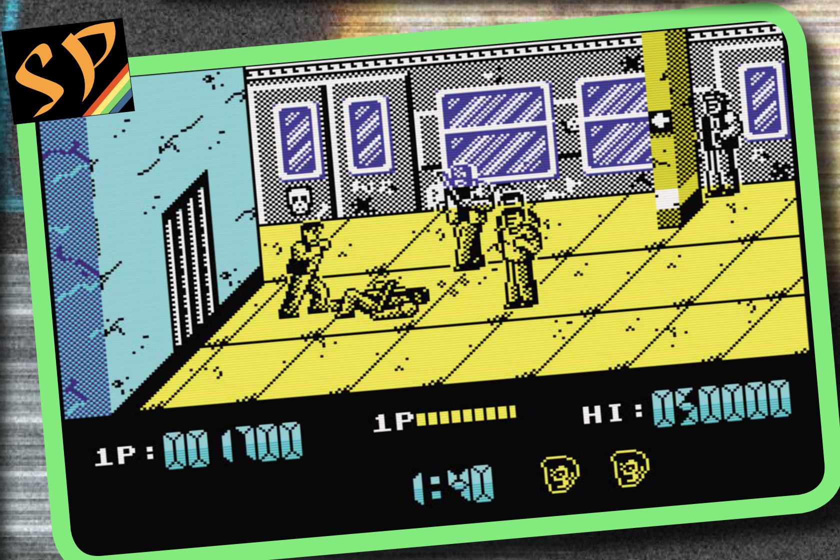


GIUDIZIO COMMODORE 64

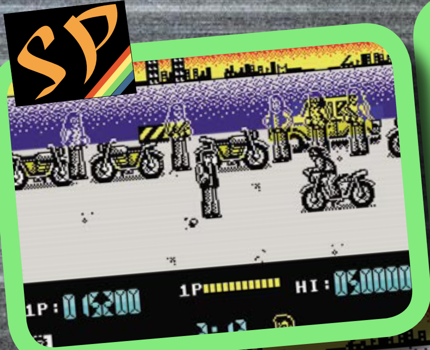
PRESENTAZIONE 51%
Discreta schermata di caricamento che, fortunatamente è unico!
GRAFICA 72%
Non siamo ai vertici! Sprite e fondali molto edilizi ma movimenti fluidi e veloci. Ottimo scrolling.
SONORO 45%
Motivetto rockettaro anni ‘60 che ti trafigge il cervello per tutto il gioco, Blandi gli effetti sonori.
APPETIBILITA’ 61%
L’assenza di multicaricamento potrebbe invogliarvi a provarlo.
LONGEVITA’ 78%
L’azione di gioco dinamica e ‘scazzottosa’, vi spingerà a finirlo, ma una volta finito non lo toccherete più.
Scomodo il sitema di controllo.
GLOBALE 73%
Il coin-op non ispirò molto i programmatori della Imagine, ma il prodotto è discreto: non fatevi estorcere troppi soldi per acquistarlo, 5 € sono più che sufficienti!

Giudizio Amstrad CPC 464

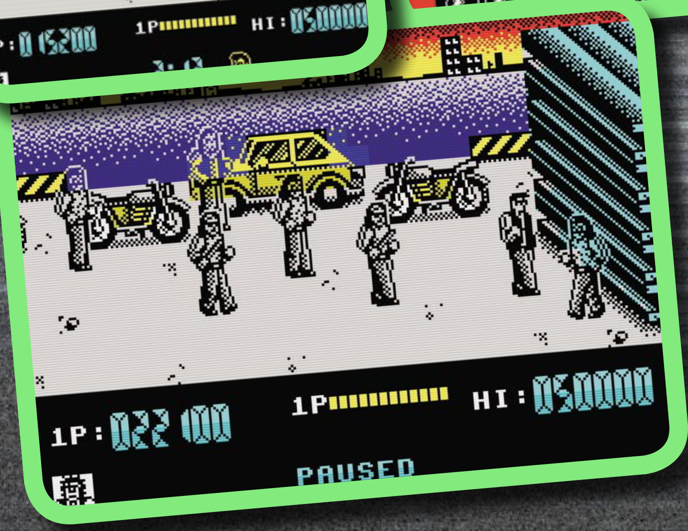
PRESENTAZIONE 63%
Bella schermata di caricamento, veloce da disco ma snervante la versione nastro.
GRAFICA 83%
Mancanza di scrolling, ma ottimi sprite coloratissimi e ben animati. Fondali veramente buoni.
SONORO 46%
Musiche rockettare anni ‘60 che variano di livello, mentre gli effetti sonori da Atari VCS2600!!!
APPETIBILITA’ 74%
Non essendoci molte alternative per l’Amstrad, si è tentati all’approccio.
LONGEVITA’ 86%
Una grafica coloratissima ed un ottimo dosaggio della difficoltà, vi faranno apprezzare questo titolo.
GLOBALE 86%
Ottima conversione da coin-op che soddisferà gli appassionati del piccolo CPC.



8. quel vigliacco del boss, manda i suoi scagnozzi e si nasconde, ma non sa cosa lo aspetta!!







9. Lo Spectrum è usato veramente a dovere e la grafica fluida e dinamica lo dimostra. Peccato per il ‘colour clash’!

Giudizio ZX Spectrum

PRESENTAZIONE 46%
Schermata di caricamento insolita dalle altre conversioni, con attese non molto lunghe.
GRAFICA 71%
Niente scrolling, sprite e i fondali sono ottimamente definiti ed animati.
Solito problema del ‘colour clash’!
SONORO 37%(ZX48K) - 46%(ZX128K)
Per i possessori del 48K,...beh!...’CRUSH! e SBLAM!......mentre buone musichette anni ‘60 durante i vari livelli.
APPETIBILITA’ 74%
Non male l’inizio...molti teppisti da pestare!!!
LONGEVITA’ 86%
Se consideriamo l’alto livello di difficoltà, una buona intelligenza artificiale dei nemici e la non troppa ripetitività di gioco, nonché la trasposizione da coin-op di tutte le mosse e tecniche di combattimento, sarete coinvolti nel finirlo tutto.
GLOBALE 81%
La difficoltà elevata e la confusione che a volte invade lo schermo, danno scetticismo all’acquisto, ma ne vale la pena: gli ‘spectrumiani’ si divertiranno molto!!

Super Mario World™

Mario Bros ha conquistato il mondo

Sviluppatore:
CAPCOM
Genere:
PLATTFORM
Piattaforma testata:
Nintendo
SUPER FAMICOM



1. Il mondo di Mario è appena cominciato!!!

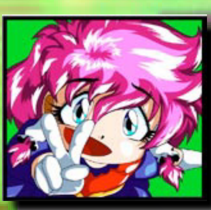
Dopo i primi 3 capitoli di Super Mario Bros che riscossero un gran successo sul mitico Nes/famicom la Nintendo si trovò nel 1990 di fronte ad un'ardua prova da superare, far compiere a Mario il salto su una macchina a 16bit. La storia di questo gioco è sempre la solita (ma non è mica per la storia che tutti noi giochiamo a Super Mario ,vero?)la principessa Peach l'amata di Mario viene Rapita da Bowser e noi dobbiamo niente po' di meno salvarla. Avviando per la prima volta una partita di Super Mario World la prima cosa che salta immediatamente all'occhio è la magnifica fattura tecnica che risulta perfetta sotto ogni punto di vista,ognuno dei 96 livelli infatti ha una realizzazione da capogiro ed è realizzato con una marea di colori e sfumature contemporaneamente su schermo che si fondono perfettamente tra loro,i fondali per la prima volta danno un grandissimo senso di profondità ed il tutto è accompagnato da un sacco di dettagli,per non parlare poi della qualità dei personaggi e dei nemici,davvero incredibile,guardando le loro animazioni e caratterizzazione si può capire come i programmatori abbiano profuso tutti i loro sforzi per rendere questo gioco quanto più perfetto è possibile.

Tutto l'aspetto sonoro svolge alla grande il suo compito sapendo trascinare il giocatore in ogni fase di gioco , partendo da tutti gli effetti sonori fino ad arrivare ad ognuna delle musiche, tutto è perfetto ed è adatto ad ogni situazione per i quali sono stati scelti. La maestria dei programmatori non si è limitata solo alla cura dell'aspetto grafico e sonoro ma una minuziosa attenzione è stata dedicata anche alla giocabilità che risulta essere il punto forte di questo titolo grazie al perfezionamento di un sistema di gioco eccelso gia visto in Super Mario Bros 3 , con l'aggiunta di alcune chicche tipo la possibilità di utilizzare Yoshi che grazie alle sue caratteristiche risulterà necessario nello svolgimento del gioco,per il resto "come al solito" potremmo effettuare salti , volare , sparare palle di fuoco,trovare passaggi segreti e liberarci di ogni tipo di nemico con assoluta semplicità.

Re.BIT

2. Notare lo sguardo atterrito del draghetto.





In Super Mario World il livello di sfida è elevatissimo , infatti ci metterete un bel po' a terminarlo sbloccando tutti i 96 livelli disponibili e scoprire ogni piccolo segreto per terminare il gioco al 100% , pur presentando un livello di difficoltà crescente con il passare dei livelli il gioco non risulta mai frustrante e vi posso assicurare che sarà veramente difficile separarsi dal joypad una volta preso il ritmo . Concludere in poche righe dicendo quello che questo gioco può offrire sarebbe irriguardoso,posso solo dire che Super Mario World porta a livelli di perfezione massimi un genere che è andato perduto negli anni, a mio parere un gioco che rimarrà per sempre nella storia dei videogames intaccato dal tempo, grazie Shigeru Miyamoto.





3. Ma ... Mario non si stanca mai di saltare qua e la??

4. Salto nel vuotoooooo!!!!



5. Occhio alla lingua felpata!

6. Anche i dinosauri soffrono di bruciori allo stomaco!



PRESENTAZIONE 92%
Fa sempre un certo effetto cominciare una nuova avventura di Mario e a voi?

GRAFICA 98%
Bella, colorata, varia, dall'aspetto tonto rotondo con l'ombellico tondo!!!!

SONORO 93%
Le colonne sonore di Mario sono sempre adeguate.... RILASSANO!!!

APPETIBILITA' 98%
I fans di Mario non vedranno l'ora di confrontarsi con nuovi nemici da abbattere e nuovi enigmi da risolvere.

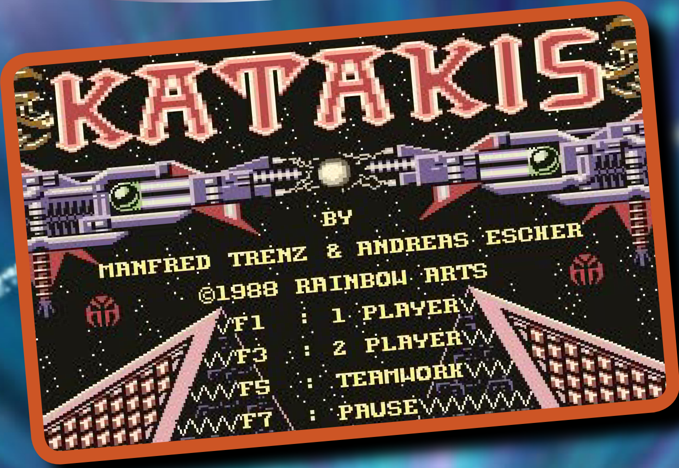
LONGEVITA' 99%
Se è da piu' di tre giorni che non date vostre notizie preche' troppo presi da Mario, mettete pausa e fate sapere di essere almeno vivi!!!!

GLOBALE 98%
Purtroppo non si è beccato il tanto atteso 100% in quanto qui in redazione esiste qualche elemento che disdegna nella maniera piu' assoluta il genere e Mario in particolare, ma è stato sottoposto in maniera forzata ad una meditazione di conversione!!!!

Katakis

Sviluppatore:
RAINBOW ARTS
Genere:
SHOOT'EM'UP
Piattaforme testate:
COMMODORE 64

R-TYPE SU C64 HA AVUTO UNA GLORIOSA E INTRICATA ORIGINE. ECCO IL CLONE PIU' DISCUSSO DI UNO SHOOT'EM'UP ALTRETTANTO DISCUSSO!!



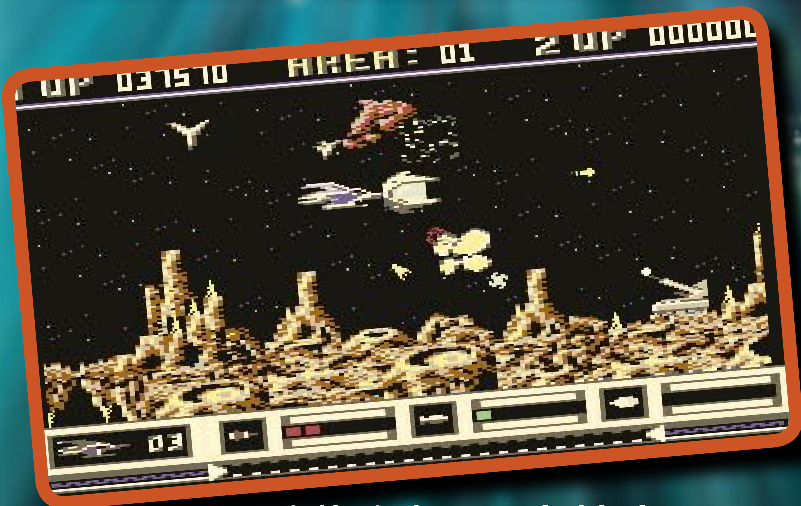
1. Presentazione 'voltaica'!! Provate il 'TeamWork', non lo lascerete piu'!!

Era una tranquilla estate del 1988 quando il sottoscritto aveva appena smesso di mettere i propri libri scolastici in soffitta e prospettando davanti a se, una rilassante pennichella pomeridiana sul lettino della cameretta.
Mi ero appena disteso e preso sonno quando l'elettrizzante e dirompente suono del mio citofono distrusse quella pacifica atmosfera: dolcemente mi alzai pensando..."CHI C...O E' CHE ROMPE LE P...E a QUEST'ORA"... Con mia grande sorpresa era il mio amico Jimmy che dopo una corsa affannata e le scale fatte a quattro gradini per salire da me, dall'affanno non riusciva a dire una parola tranne quella che illuminò i miei occhi come un "doppio laser Z" di Mazinga Z (Bah! ND Mary), sospirando..."anf! anf! ...R ..anf!...Type...anf!"; in quel preciso momento presi il mio affaticato amico percuotendolo "dolcemente" cercando di strappargli dalla bocca il resto...e, dopo circa 10 minuti di percussioni e violenze fisiche di ogni genere (....!! ND Susy) jimmy cominciò a fiatare dicendo.."RType... sul ...64...l'hanno...anf!...L'hanno..." ed io ribattendo.."l'hanno convertito? c'è una demo? lo stanno progettando? hanno i diritti ?. ..PAAAARLAAAAAAAA!!!!"... Jimmy attonito da tanto accanimento da parte mia, con voce timorosa, finì il discorso pronunciando una frase che mi atterro in pieno dalla delusione..."l'hanno ...clo..na.. to!".
"AAAAAAARRRGHHHHHHH! ...NON E' POSSIBILE...UN DELITTO SIMILE SUL C64 NOOOO!"...Ma le cattive notizie non erano finite e Jimmy continuò ad infierire aggiungendo..."sono stati quelli della RAINBOWARTS!" ...ed io..."NOOOOOOOOOOOO O!!!!!! QUESTO NOOOOOO! .... ABBIAMO DOVUTO RINUNCIARE A SUPERMARIO BROS E ADESSO ANCHE R-TYPE...!!!.... MALEDETTI ... BASTARDI ... SCHIFOSI... C R I M I N A A A A A A L I I I I I I I I ! ! ! ...anf!...anf...anf!"... Jimmy rispose ..."Ciccio dagli almeno un'occhiata ce l'ho qui!".



2....... .... e questo è solo il primo livello!!! Non sarà facile!!

Avendo a portata di mano il dischetto cominciai lentamente a calmarmi e caricando fugacemente il gioco vidi... ...una grafica strabiliante, un'azione di gioco frenetica e coinvolgente, lo sprite principale bello grande e fondali molto vari.
Jimmy ed io ci guardammo negli occhi stupefatti di tale fattezza e lui corse subito a prendere un altro joystick per potermi sfidare in uno "score to score".
Notai subito il dettaglio dei particolari e il largo uso dei colori e dissi..."ma guarda 'sti figli di buona donna che t'hanno creato!"... " ahh! se R-Type fosse fatto cos?...".
Dopo circa mezz'ora di traviata e sudore alle mani coi joysticks,



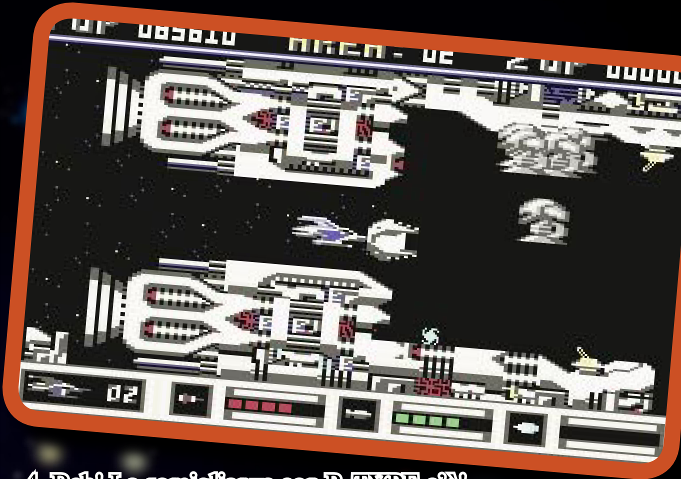
3. Aiuto! Mi attaccano da cielo, da terra e.... si puo' dire anche dal mare???

sento di nuovo bussare il citofono e pensai..."beh! peggio di così non potrebbe andare,... ritrovarmi un clone di R-Type anziché l'originale, ma come si dice... chi s'accontenta gode!"; andai a rispondere al citofono e nientepopodimenoche, era Claudio: un butterato di 96 kg per 1,67 m di statura e pergiunta uno "spectrumiano" sfegatato, che con aria spavalda salì mogio mogio le scale di casa mia sospirando con tono appagato ..."ho appena terminato la mia quarta partita ad R-Type per il mio Speccy! e sono riuscito a raggiungere il settimo livello e 873.430 punti, e devo dire che nonostante tutto la grafica è eccezionale e coloratissima...e a voi? sono riusciti a convertire qualcosa di decente o come al solito vi hanno regalato "mattoni colorati?... ha! ha! ha!" In quel preciso istante ebbi l'istinto di prenderlo a fucilate, ma sono un signore e lo invitai a fare un doppio a quel maledetto clone che io e Jimmy ci ritrovammo sul 64 per farlo tacere una volta per tutte.

Il butterato continuava ad infierire esclamando..."beh! certo la IREM non non ha pensato molto a voi Commodoriani! invece noi possiamo vantare socità solide come l'Electric Dream che pensa a renderci felici...mah! voi sessantaquattristi siete tutto colori e niente sostanza...!" Rimanendo tacito a tali offese osservai Claudio mentre si accingeva a prendere il joystick e affrontare il primo livello insieme a Jimmy, ma appena le due navicelle rosso e blu cominciarono la contro offensiva alle orde di alieni, il volto di Claudio da rosa pallido, quale sempre era, cominciò ad avere delle chiazze verdastre sempre più large fino a diventare quasi verde di faccia ...era l'invidia repressa che trapelava in quel omento a provare con mano un alto livello di programmazione ed un'azione di gioco fluida e dinamica che uno Spectrum rimarrebbe "bianco" al solo paragone, per non parlare poi del sonoro che quel pallone gonfiato spectrumiano credeva che lo stereo fosse ad alto volume: quello fu il colpo di grazia per lui e dopo circa un'ora di manettamento il "Claudiolone" perse 4 KG divenendo "Claudiolino" e scappando con la coda tra le gambe gridò verso me e Jimmy... "...maledetti mi vendicherò! Comprerò uno Spec. +3 128K e allora vedremo...!"

Io e Jimmy ci guardammo in faccia ridacchiando di tale assurdità, dato che oltre la memoria i tasti veri e un chip sonoro di medio livello per lo spectrum non cambiava molto ma...restava in noi il timore di ricadere nella stessa situazione di "Great Giana Sister", mentre gli Spectrumiani potevano godersi comunque la loro conversione dello shoot'em'up più famoso degli anni '80. -

RE.BIT -



4. Beh! La somiglianza con R-TYPE c'è! Soprattutto nel secondo livello...guardate in questo



Non ci posso credere! Quei bei maschiacci di Manfred e Andreas, hanno messo a tavolino le potenzialità di una conversione di R-Type su C64 veramente eccezionale ma...la storia non finisce qui.

Questo colone, mise sotto pressione quelli della Irem Co. e dell'Activision, dove questi ultimi dovettero ridimensionare i loro progetti sulla conversione di questo titolo realizzando la loro poca dedizione ad una programmazione di alto livello come quella per un gioco del calibro di R-Type. E qui entrano in gioco i due "stalloni" di prima(Rabby ... ma sei così arrapata?-ND Mary), dove infatti, sebbene con metodi poco corretti, sono riusciti a farsi notare e strappare i diritti di tale conversione dalle mani dell'Activision e vedrete che conversione! Nel fra tempo, procuratevi Katakis a tutti i costi e godetevi gli otto livelli fino all'ultimo, nonché la splendida sequenza finale e virenderete conto del motivo per il quale la IREM abbia dato questo colpo di coda improvviso.

Considerate poi che questo titolo fu ritirato dal mercato proprio a causa delle diverbie legali ma il successo già raggiunto fu tale che venne riproposto, leggermente rivisto e migliorato nelle collisioni e nella giocabilità, col nome di Denaris. Alla fine, però, era il medesimo e identico gioco.

Infine c'è da tenere presente che il prezzo di valutazione per tale chicca può essere anche un po' altino dato la sua tiratura limitata sotto il nome di Katakis; è un po' come trovare il famoso centesimo di Euro con la punzonatura grafica sbagliata: oggi vale qualche gruzzoletto...

...e ora scusatemi vado a terminare il quinto livello di Katakis...ma...CHI E' STATO A SPEGNERE IL MIO 64??!!!??.... SE VI ACCHIAPPOOOOO!!!!



5. I mostri di fine livello, pero', non sono gli stessi di R-TYPE!.......SONO PIU'



6. Non è solo un luogo comune quando si dice... ..." hai proprio il cervello nel c..o!! ", il pesce in questione, ci da ampia dimostrazione!!!

PRESENTAZIONE 78%
Non male la schermata iniziale con quell'effettino elettrizzato, siamo nella sufficienza.

GRAFICA 95%
Una delle più varie e colorate mai viste su C64, fondali e nemici disegnati egreggiamente mentre lo sprite principale è bello grande.

SONORO 91%
Colonne sonore all'altezza e soprattutto variano ad ogni livello...BRAVI!

APPETIBILITA' 72%
Il fatto di avere tra le mani un clone di R-Type scoraggia un po'...

LONGEVITA' 97%
...Ma l'alta giocabilità e la velocità di azione lo rendono coinvolgente e lo finirete tutto.

GLOBALE 94%
Non male 'sto "clonettino"...ma l'Activision che faceva....dormiva?

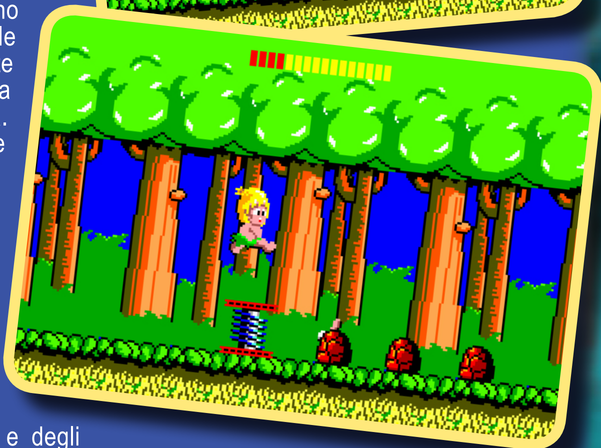


Sviluppatore:
SEGA 1987
Genere:
PLATFORM
Piattaforma testate:
SEGA MASTER SYSTEM

WONDER BOY

Un milione di anni fa o forse due... c'era chi correva sullo skateboard e tirava martellate... di chi parliamo? di tom-tom, no non il nonno del navigatore satellitare ma del ragazzino biondino che 30 milioni di anni fa si dava da fare per salvare la sua bella dalle grinfie di una divinità mutaforma (va tanto di moda questo termine), signore e signori ... Wonder boy... Questo classico da sala ebbe un buon successo di pubblico da richiedere una conversione per le console dell'epoca, in questa sede però parleremo della conversione per il sega master system del resto essendo Sega non poteva non essere convertito per la console di casa. Come dicevamo, il protagonista di questo platform è un bambino primitivo, biondino che sembra avere un casco di banane sulla testa e un mutandone composto da fogliame (deorticante), che nel bel mezzo del cammino della sua gioventù si trova a fare i conti con una divinità che persa la testa per la fanciulla innammorata del tappetto, la rapisce, così tomtom (il nome del ragazzetto) dovrà impugnare il suo fedele martello e inforcare lo skateboard per raggiungere martellare e abbattere il dio multiforme rapitore. l'avventura è strutturata lungo 9 livelli divisi a loro volta in 4 sezioni che ripercorrono ambientazioni che vanno dalla foresta a deserti, zone marine, tra le nuvole e nei meandri di dungeons lungo i quali incontreremo personaggi e pericoli ad ostacolare la nostra folle corsa, da primitivi ad animali, da fiamme a rocce rotolanti, non ci perderemo d'animo nell'accompagnare il nostro amico. Lungo il cammino incontreremo frutta e bonus in grado di regalarci energia e poteri, nonché percorsi segreti, ma il tutto condito da un avanzare veloce perché il tempo non gioca a nostro favore, infatti non potremo soffermarci troppo a pensare ma agire rapidamente perché il tempo ci porterà via la nostra energia se saremo lenti. Ogni 4 sezioni al termine del livello ci ritroviamo faccia a faccia con la divinità che sconfitta cambierà faccia e volerà via, sino allo scontro finale dove finalmente ci verrà restituita la nostra amata. tecnicamente il gioco si presenta davvero bene, una buona conversione sicuramente, che sa regalarci momenti di divertimento e di emozioni. la grafica dei personaggi e degli oggetti è ben definito e colorato e molto pacioccoso tipico dei giochi da sala di quei tempi, sembra proprio di stare in sala giochi anche i fondali sono colorati decentemente anche se alcuni un pò spogli ma direi di più che sono essenziali per descrivere l'ambientazione. il gioco procede a scorrimento orizzontale dove il fondo si muove abbastanza fluidamente, la difficoltà è ben calibrata e essendo un gioco old school, già da subito bisogna impegnarsi per affrontare man mano difficoltà sempre crescente, questa è una differenza con i giochi moderni dove la difficoltà spesso è bilanciata su livelli piuttosto bassi così da rendere accessibile a tutti forse anche troppo il gioco, ciò però può causare un disinteresse nei giocatori più smaliziati o adulti con lunghe storie alle spalle di videogiocatori incalliti, mentre invece forse per i novellini abituati ai giorni nostri potrebbero trovare particolarmente difficoltà o frustrazione nel dover ripetere qualche passaggio perché il gioco non fa sconti .











La musica, o si la musica, cosa sarebbe un gioco senza la musica... l'accompagnamento sonoro è molto piacevole, contando di musichette e jingle accattivanti che facilmente ci risuonano nella testa, inoltre i suoni sono molto puliti e anche loro danno la sensazione di stare in sala giochi, del resto sono davvero simili a quelli dell'arcade. ancora oggi se si amano i platform consiglio di provarlo riscoprendo la giocabilità di un tempo ormai cambiata anche forse per il genere evoluto ma semplificatosi per massificarsi. Note negative? Be a dire il vero una c'è ma forse è una questione di gusti personali, infatti non lo andreste mai a pensare cosa non ho trovato adeguato, parliamo della copertina della cartuccia, anceh se è allineata con la grafica che si usava, devo dire che è davvero brutta, magari si poteva fare qualcosa di più. le altre versioni di wonderboy sono state per il commodore 64, spectrum, msx, amstrad, sg-1000 e game gear, mentre invece il nes non potendo godere di un titolo della concorrenza si ritrovò con un clone (adventure island) dove nonostante l'aspetto grafico invariato il protagonista cambiò per motivi di copyright mentre il gioco poi prese una strada tutta sua con diversi seguiti. Una piccola curiosità, la versione per sega master system è l'unica a non mostrare, come invece accade in sala giochi e nelle altre versioni, gli oggetti che si guadagnavano a fine livello battendo il boss, infatti con il cambio di livello nella versione arcade, appariva nell'apposita area un oggetto che doveva essere considerato un trofeo. Wonder boy ebbe diversi seguiti, 2 per la sala giochi e un paio per console, per l'esattezza uno per il sega master system e uno per il mega drive più uno spin off o se vogliamo un sotto seguito tale monster world.

RE.BIT



PRESENTAZIONE 71%

La confezione graficamente dimostra la scarsa dedizione o competenza dell'illustratore, il manuale descrive il gioco in termini essenziali. Il menù all'accensione della console pone la possibilità di scegliere uno o due giocatori.

GRAFICA 96%

Il TMS9918 "elaborato", riproduce piuttosto fedelmente il coin-op, sprite e fondali colorati e ben definiti mentre uno scrolling fluidissimo garantisce un ottima giocabilità. Qualche sfarfallio saltuario degli sprite ma trascurabile.

SONORO 89%

Bei motivetti e jingle che ci accompagnano per tutto il gioco ma un po' ripetitivi che a lungo andare possono snervare. Comunque anche il coin-op soffriva di questo.

APPETIBILITA' 95%

I primi istanti di gioco faranno sentire una nota di orgoglio a tutti i possessori del Sega Master System nel comprendere di avere un coin-op in casa!

LONGEVITA' 93%

La difficolta un po' elevata soprattutto nel controllo dell'eroe, puo' dare a volte frustrazioni ma sarete trascinati a finirlo tutto.

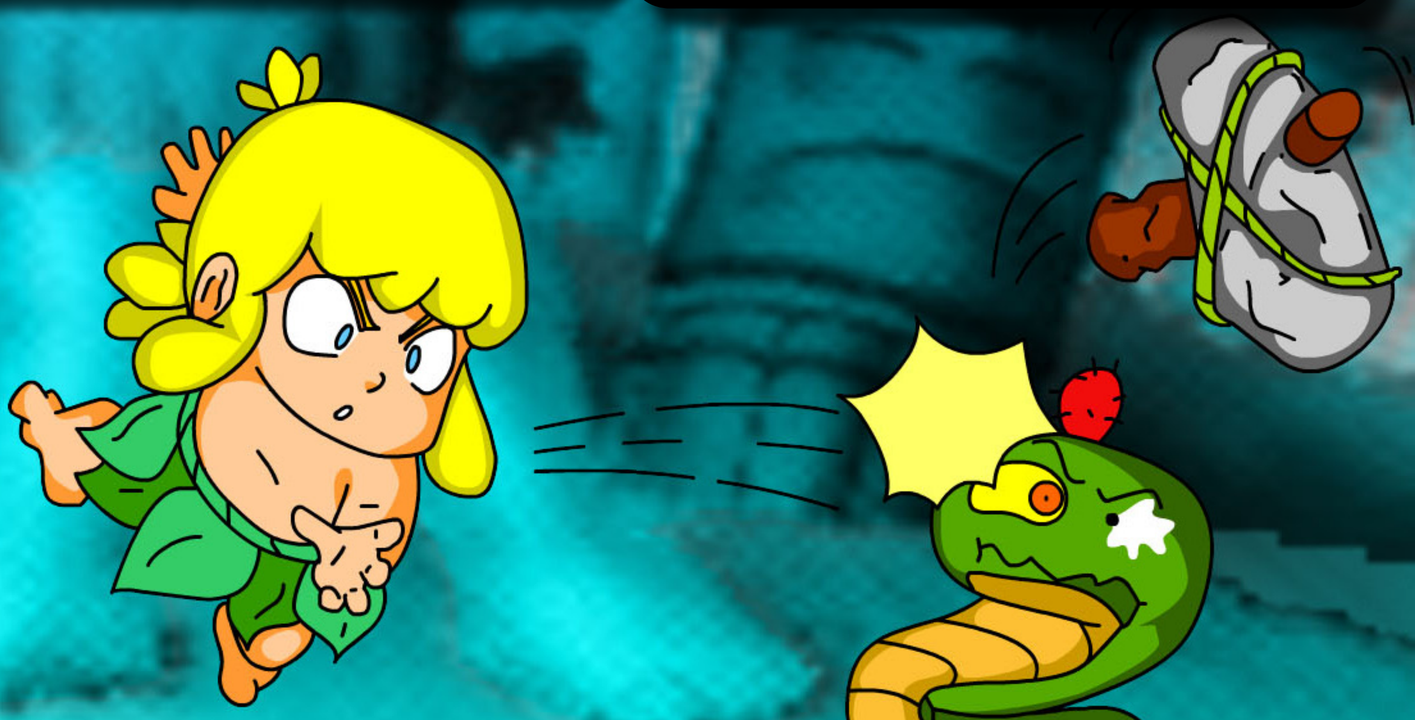
GLOBALE 96%

La difficoltà un po' elevata, forse anche più del coin-op, lo rende un prodotto per i gamer e retrogamer più appassionati al genere platform a scorrimento, ma a parte questo è come avere la versione arcade a casa propria e far apprezzare ulteriormente la console più amata di casa SEGA.



FATTORE CONVERSIONE 94%

Allo scopo di contrastare il dominio Nintendo per il mercato casalingo, la SEGA cercò di sfruttare appieno le caratteristiche decisamente superiori del suo amato Mark III, meglio conosciuto come Master System, dedicando anima e corpo alla conversione dei suoi classici su questa generosa console. Ed è il caso di WonderBoy che riproduce fedelmente sia la grafica che la giocabilità della versione arcade ponendo cura sin nei minimi dettagli che vanno dai frame per le animazioni al comparto sonoro garantendo la sensazione di giocare proprio con il coin-op.







Dopo 17 anni, i protagonisti del mondo più interattivo dei videogiochi, sono di nuovo riuniti nell'evento più sensazionale della storia del retrogaming italiano.
La REUNION SIMULMONDO!

I retro-gamers più attenti sicuramente non si saranno lasciati scappare la notizia, pubblicata da Febbraio 2010 su blog e siti dedicati al retrogaming riguardo la Reunion Simulmondo tenutasi Sabato 20 Marzo presso l'Archivio Videoludico all'interno della biblioteca Renzo Renzi presso la Cineteca di Bologna!

Il nome Simulmondo, per i lettori che hanno meno di trent'anni, potrebbe non significare nulla ma chi come il sottoscritto è entrato negli "enta" questa parolina rievoca splendidi ricordi di serate trascorse con il proprio Amiga o Pc (e il C64 dove lo mettiamo? Nd Gekido)cercando di portare a termine le avventure di Dylan Dog, Diabolik, Tex o Simulman . Proprio cosi: questa software house bolognese attiva dal 1987 a 1999 circa è stata la prima produttrice italiana di giochi basati su brand fumettistici, rilasciando i propri giochi in edicola con cadenza mensile in un blister contenente i floppy delle due versioni Amiga e PC del gioco ad un prezzo pari a 14900 lire circa!



2. Emozioni ed entusiasmo sono stati la base di questo sensazionale evento.

Simulmondo, capitanata da Francesco Carlà già attivo redattore da metà degli anni '80 sulla nota rivista informatica Mc Microcomputer, cominciò la propria attività nel lontano 1988, pubblicando alcuni giochi per C64 (tra cui Bocce) realizzati da un giovanissimo Ivan Venturi che Carlà trasformò, dopo poco tempo, in Direttore di Produzione della software house, afffidandogli la realizzazione di tutta la serie di videogame edicola nonche' di molti altri ottimi giochi tra i quali Millemiglia, 3D World Tennis, F1 Manager e tanti altri....



1. Ecco la squadra SIMULMONDO di nuovo al completo da quel lontano 1993.



3. – Il box originale di F1 Manager per C64

BOWLS - SCACCHI - F1 MANAGER - SOCCER MANAGER - I PLAY 3D SOCCER -

I PLAY 3D TENNIS - 3D WORLD TENNIS - 3D WORLD BOXING -

Dal 1988 al 1993 Simulmondo sfornò moltissimi giochi di successo sulle due piattaforme che andavano per la maggiore in quegli anni (Amiga e PC), ma il mercato stava cambiando radicalmente ed una serie di problemi interni causò una “fuga di cervelli” che porto’ alcuni dei suoi talentuosi dipendenti a fondare etichette proprie ed altri ad uscire per sempre dal mondo video ludico approdando ad altri lidi. Fra i primi possiamo possiamo citare Riccardo Cangini con la sua Artematica e Ivan Venturi con Koala Games!

Carlà portò avanti la sua creatura fino al 1999 quando decise di chiudere definitivamente la Software House che gli aveva dato tante soddisfazioni negli anni precedenti dedicandosi a tempo pieno al mondo della finanza!

Ora a distanza di quasi 20 anni la Reunion: l’idea partorita da Ivan Venturi, ha suscitato subito un grande entusiasmo da parte degli addetti ai lavori, fans e soprattutto “ex-Simulmondiani” che, a parte qualche comprensibile defezione causa lavoro, mogli o fidanzate varie, hanno accettato immediatamente l’invito!

Ecco quindi gli ex-simulmondiani presenti:

- *Ivan Venturi (Programmatore C64 e direttore di produzione)*
- *Riccardo Cangini (Grafico Amiga)*
- *Michele Sanguinetti (Grafico Amiga)*
- *Andrea Bradamanti (Tester)*
- *Cristian Bazzanini (Storyboarder)*
- *Ciro Bertinelli (Grafico Amiga/PC)*
- *Stefano Balzani (programmatore C64/Amiga)*
- *Natale Fietta (Programmatore PC)*
- *Gianluca Gaiba (Musicista)*
- *Nicola Ferioli (Programmatore C64)*
- *Stefano Realdini (l’ultimo dei simulmondiani*
- *Stefan Roda (Fondatore di Genias ed amico fraterno di Ivan Venturi)*



4. – Il sottoscritto e Riccardo Cangini CEO di Artematica (Diabolik Original Sin)

La giornata inizia al mattino con l’arrivo dei ragazzi di Ready64, Imagimotion, EvilStudio che hanno sistemato le macchine (Commodore 64 e portatili vari) negli spazi preposti; dopo poco tempo è arrivato il sottoscritto che ha sistemato il suo Amiga 1200 nella postazione dedicata dopodiche’ sono giunti i vari membri Simulmondo!



5. Conferenza per la presentazione ed inaugurazione ufficiale REUNION SIMULMONDO

Dopo le presentazioni di rito un veloce pranzo al mercatino esterno alla Cineteca (con panini davvero invitanti imbottiti di tutto e di piu’!) e poi finalmente l’inizio dell’evento!!

Ai “posti di partenza” (come potete vedere dalle foto) si sono posizionati Ivan Venturi in veste di “relatore ufficiale”, Riccardo Cangini, Michele Sanguinetti, Cristian Bazzanini, Ciro Bertinelli e Stefano Balzani che hanno parlato a ruota libera raccontando ognuno la propria esperienza simulmondiana, condendola simpaticamente con aneddoti dell’epoca! Si sono susseguiti poi gli interventi di Natale Fietta, Gianluca Gaiba e Andrea Bradamanti che hanno chiuso con i loro interventi la tavola rotonda….!

Dopo due ore letteralmente volate ci siamo diretti tutti alle “retropostazioni” per toccare con mano i giochi epici che hanno fatto la storia di Simulmondo:

- *1 Commodore 64 “biscottone”;*
- *1 Commodore 64 seconda versione;*
- *1 Amiga 1200;*
- *Il Commodore 64 originale di Ivan Venturi che potete vedere nelle foto (e’ quello con la scritta Commodore in Blu);*



6. – Ivan Venturi (KoalaGames) alle prese con un Commodore 64



7. - Il grande Commodore 64 “biscottone”

Inoltre erano presenti alcuni portatili che facevano girare il nuovo gioco, realizzato da Artematica di Riccardo Cangini, Julia Innocent Eyes in uscita entro la fine del 2010 nonche’ il nuovissimo gioco di Koala Games di Ivan Venturi, realizzato in collaborazione con Imagimotion Nicholas Eymerich l’inquisitore realmente esistito e portato alla ribalta grazie ai romanzi di Valerio Evangelisti!

Avendo visto e giocato i relativi demo posso affermare senza paura di essere smentito di avere davanti due dei migliori giochi italiani attualmente in produzione…. i giochi in questione ovviamente non potranno e non dovranno mancare nella collezione di ogni appassionato di adventures!!



7. Il “losco figuro” con maglione grigio e’ il grande Carlo Santagostino, esperto di retrogaming!

L’occasione poi è stata ghiotta per conoscere moltissimi appassionati che ancora oggi supportano il Commodore 64 (date un’ occhiata al sito Ready64 di Roberto Nicoletti per avere un’idea di quanti siamo) sviluppando in alcuni casi nuovi giochi (e qui se va tutto bene avremo una piacevole sorpresa proprio da questi ragazzi) e per “toccare con mano” le copie originali dei primissimi giochi sviluppati da Ivan Venturi, Stefano Balzani e altri membri Simulmondo!



8. Riccardo Cangini si diverte a Formula 1 con il mio Amiga 1200

Dopo le doverose foto con i fans e le prove dei video giochi d’epoca l’evento è giunto al termine ma solo per continuare in un ristorante nei pressi di Bologna che ha permesso ai vecchi colleghi ed alcuni appassionati di passare ancora qualche ora assieme scambiandosi consigli, pareri ed esperienze varie…naturalmente davanti un bel bicchere di rosso che non può mai mancare in occasioni come queste !!

In conclusione davvero una bellissima giornata che si ripetera’ l’anno prossimo anche se non sarà dedicata necessariamente a Simulmondo ma piu’ in generale a tutti i giochi italiani di ieri, oggi e domani! Un’altra ottima occasione per incontrarsi nuovamente con tutti gli appassionati ed aggiornarsi sulle novita’ di ognuno di noi ed ovviamente sui VIDEOGIOCHI ITALIANI.

Robert Grechi per
RE.BIT



9. – Il bambino Robert e il bambino Riky si “stringono” la mano…..

Sotto i riflettori, antervista a: Andrea Bradamanti, tester game di Simulmondo



Andrea Bradamanti

Dopo il tributo alla mitica Simulmondo non poteva mancare l'intervista ad un pilastro dell'azienda, colui che forse piu' di tutti noi ha giocato fino allo sfinimento i titoli della casa bolognese...Signori ecco a voi il tester ufficiale ***Andrea Bradamanti!***

Credo sia interessante a questo punto, tra grafici e programmatori, sentire anche l'esperienza e il punto di vista di un vero tester ovvero colui che prova i videogiochi per verificare che non ci siano errori nel codice di programmazione e colui che si prende una buona fetta di responsabilita' nel caso il gioco andasse in stampa con un bug che impedisce il corretto funzionamento del programma!Insomma un ruolo che ha ben poco di "tecnico" ma che riveste una grandissima importanza nel processo di realizzazione di un videogames…!

WOPR: Ciao Andrea! Innanzitutto grazie per aver trovato il tempo di rispondermi…

So che in questi giorni e' nata tua figlia e, per esperienza personale, conosco la "mole di lavoro"

che ti aspetta fra curare la bimba, la moglie e il cambio di pannolini!!

Comunque a parte l'intervista faccio i miei piu' sinceri auguri a te e a tua moglie! Ora possiamo

partire…!

Quando e dove nasce Andrea Bradamanti?

ANDREA: *Intanto grazie mille per gli auguri!*

Io sono nato a Bologna il 19 Gennaio 1972 in una freddina giornata invernale (o almeno cosi mi

dicono)…..

WOPR: Il tuo interesse per i videogames si e' manifestato, come per tanti di noi, in sala giochi o grazie alle prime macchine casalinghe?

ANDREA: *Non saprei con esattezza, anche perché è stato un interesse un po' diverso…. mi spiego: la sala giochi offriva puro divertimento, con videogiochi di alto (per l'epoca) livello con grafica, suoni e talvolta maxischermi esaltanti.*

La prima macchina casalinga che io ricordi era un tennis/pingpong di cui non ricordo il nome (PONG versione per Atari 2600 credo….NdA), con solo due barrette laterali e un mega pixel che "rimbalzava" da una parte all'altra… ben poca cosa, ma gratis!

Poi arrivò il Commodore64, con giochi degni di questo nome e li cambiarono un po' le cose anche perché era… PROGRAMMABILE!

WOPR: Che coincidenza: anche io ho cominciato con Pong sul Colecovision pero'…! Quanti anni avevi quando hai giocato al tuo primo videogame?

ANDREA: *Guarda sinceramente non saprei….*

WOPR: Oltre al Tennis/ping pong citato poco fa qual e' stato il tuo primo home computer?

ANDREA: *Il mitico Commodore 64.. cos'altro altrimenti??*

WOPR: Quale tipo di gioco ti appassionava maggiormente e quanto giocavi in media al giorno?

ANDREA: *I giochi a disposizione all'inizio non erano tantissimi e il primo è stato sicuramente il classico soccer; poi con il tempo ne sono arrivati molti altri: ricordo Elite, il basket "one on one" con*

Dr.J e Larry Bird, Decathlon e tanti altri, soprattutto sportivi, nei quali mi ci perdevo almeno un'ora al giorno!

WOPR: Quando hai deciso di trasformare la tua passione in un lavoro vero e proprio?

ANDREA: *In realtà non l'ho deciso… è successo!!*

Da piccoli io e mio cugino Ivan Venturi abbiamo passato molto tempo insieme prima disegnando e facendo i "monelli" in giro per il quartiere e poi, con l'arrivo del C64, cercando di creare qualcosa al

computer.

Ivan è più grande di me di quasi due anni e con il computer aveva naturalmente una marcia in più: lui ci studiava mentre io cercavo di capirci qualcosa; lui "creava" ed io giocavo e testavo le cose che aveva fatto…..direi che tutto è iniziato in quel periodo….

WOPR: Essere il "cuggino" di Ivan Venturi (storico programmatore per C64 e futuro direttore di produzione di Simulmondo) secondo te ha agevolato il tuo ingresso in azienda?

ANDREA: *Sicuramente! Come ho detto poco fa ho sempre avuto l'onore/onere di provare i giochi fatti da Ivan, giocando e vedendo con lui come migliorarli… quando è nata l'avventura Simulmondo io andavo ancora a scuola e nel tempo libero, dopo lo studio, andavo a… giocare!*

Dopo lo studio poi mi è stata offerta la possibilità di entrare in azienda come tester…. Non mi sembrava vero: lavoravo… GIOCANDO!!!

WOPR: Ci racconti com'e' avvenuto l'ingresso in azienda?

ANDREA: *Inizialmente non mi sembrava assolutamente un lavoro: c'erano mio cugino, altri amici conosciuti nel tempo, l'atmosfera era frizzante e io… giocavo. Mi sentivo quasi in colpa!*

Poi nel giro di poco tempo ho capito l'importanza del lavoro che facevo e dell'aiuto che davo ai programmatori; cavolo, non mi sembrava vero di essere in contatto con i programmatori e aiutarli a trovare errori e poter dare. a volte, persino qualche consiglio utile su come migliorare la giocabilità!

WOPR: Certamente e' un lavoro di

grande responsabilita'…. Come ci si

sente ad essere, a nemmeno vent'anni,

il tester ufficiale della software house

italiana piu' famosa ed inidiata di quei tempi?



Andrea in posa per la promozione di Millemiglia.

ANDREA: *Sinceramente ho realizzato quanto fosse stato "storico" quello che facevamo solo quando, qualche mese fa, un consulente di una multinazionale di alto livello che realizza software per aziende, si è stupito di poter finalmente conoscere "dal vivo" un membro di quel team. Già prima ne andavo orgoglioso immagina ora…*

WOPR: Puoi dirlo forte!! Alcune persone affermano che fare il tester di videogiochi sia il lavoro piu' bello del mondo! Confermi questa affermazione o la pensi in modo differente? Ci sono anche lati negativi in un lavoro del genere?

ANDREA: *Beh, inizialmente lavorare giocando era un discreto colpaccio, ma mi sono reso conto molto presto che non era tutto rose e fiori. Credo che qualsiasi lavoro, se ripetitivo,diventi poco piacevole e credo anche che, fare del proprio hobby un lavoro, sia abbastanza rischioso: se sei costretto a fare qualcosa che prima facevi solo per diletto…. poi rischia di non piacerti più. Per carità il lavoro di tester a Simulmondo era ben distante dall'essere poco piacevole, solamente non era "un gioco" ma un lavoro vero e proprio!*



Fabio Belletti e il "supertecnico" Stefano Balzani in un momento di lavoro.

WOPR: Come si svolgeva la tua giornata lavorativa ed in particolare una sessione di testing?

ANDREA: *Inizialmente si giocava e basta: bisognava conoscere il gioco in tutte le sue sfacettature, successivamente si cercava di capire se fosse giocabile, divertente, non troppo facile o troppo difficile; poi si passava ad un test molto sistematico, con tanto di schema prestampato: l provarlo su più piattaforme (nel caso dell'Amiga c'era il 500, il 2000, etc…) l provare a finirlo bene, benissimo, male, malissimo l andare in tutte le aree possibili del gioco e fare le cose più strane, lasciarlo andare da solo per una notte e moltissime altre cose…!*

Ogni cosa che poteva venire in mente (e cambiava da gioco a gioco) veniva scritta e provata e ti garantisco che, alla fine di tutto cio' ti passa un po' la voglia di giocare!

WOPR: Non lo metto in dubbio: deve essere una cosa davvero massacrante mentalmente!

Hai qualche simpatico aneddoto da raccontare?

ANDREA: *Beh, a parte la famosa notte passata in compagnia di Natale Fietta a cercare il cosiddetto "buggone" di Millemiglia (del quale ci parla approfonditamente e con dovizia di particolari lo stesso Natale nella sua intervista di qualche post fa…NdA) direi che piu' che aneddoti sono considerazioni personali ovvero che, in generale, era curioso diventare più bravo dello stesso programmatore che a volte si stupiva di cosa si riusciva a fare con il ….suo gioco!*

Altre volte invece era molto pesante il lavoro da svolgere: se eravamo in scadenza capitava di fare intere serate (una volta anche un'intera nottata) (Appunto…NdA) per trovare bug bastardissimi… ma alla fine era bello capire dove stava l'inghippo e risolvere il tutto.

WOPR: Nei primi anni '90 voi di Simulmondo eravate considerati dei veri e propri "miti" della scena videoludica italiana e la gente faceva carte false per tentare di essere assunta o almeno collaborare con l'azienda! Tu invece ad un tratto hai deciso di mollare tutto…Ci spieghi il perche' di tale decisione?

ANDREA: *Come hanno già avuto modo di spiegare i miei illustri ex-colleghi ad un certo punto la passione che veniva messa in quello che facevamo è calata, vuoi per i ritmi a cui eravamo costretti per "spremere" il mercato edicola, vuoiper la qualità che avremmo voluto mettere nelle cose e che invece è venuta un po' meno….I rapporti con la direzione si sono un po' incrinati e quindi, insieme ad altri membri di Simulmondo, abbiamo deciso di provarci per conto nostro… ma questa è un'altra storia! (Se vorrai un giorno raccontarla a noi non puo' che far piacere!NdA)*

WOPR: Sei capace di programmare? Se si quale linguaggio conosci?

ANDREA:*Le mie conoscenze di programmazione (nel vero senso della parola) si fermano alle conoscenze scolastiche quindi posso tranquillamente dire no, non sono capace di programmare, anche se sono rimasto comunque nel campo dell'informatica e in certe occasioni ci vado molto vicino.*

WOPR: Hai mai pensato o ti sarebbe piaciuto imparare a programmare ? Lavorando a stretto contatto con coders davvero in gamba come quelli di Simulmondo non credo ti mancassero le possibilita' di apprendere le nozioni necessarie…. Come mai non hai sfruttato una simile occasione?

ANDREA: *I programmatori che ho conosciutoa Simulmondo erano molto bravi e ho pensato che, per quel che riguardava i videogiochi, era meglio se continuavano a farli loro! C'è da dire anche che non mi ci sono mai visto come programmatore… ho sempre preferito un'attività di tipo "sistemistica".*

WOPR: Dopo l'esperienza Simulmondo di cosa ti sei occupato?

ANDREA: *Quando Simulmondo iniziò la fase calante iniziai a spedire curriculum e, dopo un'esperienza (con ex-membri Simulmondo e altri) in COLORS (La software house che Ivan Venturi fondo' dopo aver lasciato simulmondo…NdA) di circa un anno, sono stato chiamato in GD e ho fatto l'operatore in Sala Macchine (sistemi Mainframe IBM).*

WOPR: Ed attualmente cosa fai nella vita?

ANDREA: *Lavoro per un'azienda che faservizi bancari usando Mainframe IBM, Unix, Windows e chi più ne ha più ne metta… è quell'attività di tipo "sistemistica" di cui parlavo prima!*

WOPR: Sei passato da un'estremo all'altro insomma…. Se ti chiedessero di calarti un'ultima volta nei panni di tester per un nuovo gioco (uno solo!) cosa risponderesti?

ANDREA: *Direi sicuramente di si, lo farei volentieri anche se i giochi di oggi sono molto più complessi di quelli di allora e richiedono mooooolto tempo, cosa che ora in effetti scarseggia……*

WOPR: Cosa pensi della Reunion Simulmondo che si e' svolta Sabato 20 Marzo a Bologna?

Ti aspettavi di ritrovare tutti i tuoi colleghi di un tempo?

ANDREA: *E' stata un'iniziativa grandiosa! Speravo proprio di reincontrare i miei ex-colleghi con i quali ho condiviso tantissimo e per fortuna, a parte qualche assente giustificato, così è stato!*

WOPR: Inutile dire che sara' un'altra splendida possibilita' per noi appasionati di rivivere l'atmosfera di un tempo e per voi ex colleghi una muova occasione per ritrovarvi nuovamente tutti insieme!

ANDREA: *Ne sono molto felice e spero proprio di riuscire a partecipare!!!*

WOPR: Credo che i lettori saranno davvero curiosi di leggere le impressioni sul lavoro considerato il piu' bello del mondo rilasciate da un vero tester!

Grazie infinite ed alla prossima!

ANDREA: *Grazie a te! Rispondere alle domande di questa intervista è stato un vero piacere: frugando nella memoria e ritrovando vecchie foto mi sono tornati in mente momenti stupendi.*

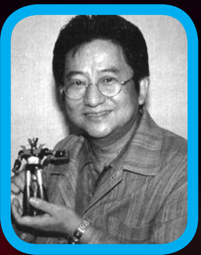
Robert Grechi per

RE.BIT

GIAFFY RETROTOONS



Nel 1978 approda nella TV italiana il primo Robot-Anime giapponese di manifattura Go Nagai



UFOロボ グレンダイザー



UFO ROBOT GOLDRAKE

(Titolo originale: UFO Robo Grendizer)

L'AUTORE: GO NAGAI

Kiyoshi Nagai, più conosciuto col nome di Go, nasce il 6 settembre 1945 a Wajima, in Giappone. Parlare di Go Nagai è compito arduo, maestro assoluto di anime e manga, il vero creatore dello stile grafico dei cartoni animati a cui si sono tutti ispirati fino ai nostri giorni. Nello specifico di Ufo Robot Goldrake, è il suo terzo anime. In effetti, Goldrake fa parte di una trilogia iniziata con Mazinga Z, seguita da Il Grande Mazinga e, appunto, da Goldrake. In Italia, l'ordine d'importazione è stata completamente capovolta, iniziata proprio da Goldrake e successivamente dalle due serie Mazinga. Go Nagai ha creato numerosi personaggi divenuti famosissimi, eccone alcuni: Devilman, Jeeg Robot, le due serie Getta, Gaiking. Attualmente è impegnato con dei remake delle sue serie anime più famose, una è già andata in onda in Giappone dal titolo "Shin Mazinger Shogeki! Z-Hen".

IL MANGA

In Italia, il manga di Ufo Robot Goldrake nacque sull'onda dello strepitoso successo che il cartone animato stava riscutendo su Rai Due. Io stesso, che all'epoca avevo 7/8 anni, andavo in edicola ogni mercoledì per acquistare il fumetto. Era una pubblicazione non proprio ufficiale (edizioni "Flash") dal costo di 300 lire (!!!) intitolata "Atlas Ufo Robot presenta Goldrake", e ricalcava con qualche differenza gli episodi della serie tv. Una più recente pubblicazione, composta da soli due numeri, è di fine anni novanta (edizione Dynamic Italia) dal titolo "Ufo Robot Grendizer"

LA TRASMISSIONE IN TV

Negli anni '70, in Italia, i cartoni animati che trasmettevano in tv erano esclusiva di una trasmissione su Rai Due entrata nel mito, Supergulp. L'edizione che sicuramente è passata alla storia e che ricordano un pò tutti, fu quella presentata dal grande Peppino De Filippo (assieme a suo figlio Luca). Supergulp offriva il meglio dei fumetti italiani ed esteri: Alan Ford e il gruppo TNT, le Sturmtruppen, i Supereroi americani. Ma nel 1978, esattamente il 4 aprile, venne presentata una serie a cartoni dal lontano Giappone: Ufo Robot Goldrake. Fu un delirio incredibile, non si era mai vista una cosa del genere, di certo non eravamo abituati ad un cartone così. Ambientazione futuristica, colonna sonora coinvolgente e di taglio cinematografico, una storia appassionante.

CURIOSITA'

Goldrake fu, in Italia, il primo anime giapponese in assoluto. E' stato il vero e proprio apripista a quella che, successivamente, sarà una autentica invasione sui nostri schermi tv dei cartoni made in Japan. In Europa, la prima nazione ad importarlo fu la Francia, ed infatti la Rai acquistò i diritti proprio da lì. Si spiega così il perchè, quando fu trasmessa la prima volta, aveva il titolo Atlas Ufo Robot. Dalla Francia sono stati presi "a prestito" molti dei nomi dei personaggi che conosciamo, altri nomi invece sono stati inventati per l'occasione dai nostri doppiatori. Goldrake rischiò di essere cancellato dai palinsesti Rai, perchè fu oggetto di discussioni per il suo contenuto (scene di guerra, invasioni, presunta violenza), addirittura fu argomento di discussione in Parlamento! Ma, alla fine, decisero di proseguire a mandarlo in onda.





TRAMA

In sintesi, questa è la storia di Goldrake: una flotta dell'Impero di Re Vega invade e conquista il pianeta Fleed, uccidendo tutti. L'unico che riesce a fuggire è Duke Fleed che sale a bordo del suo disco volante (lo Spacer) contenente un avanzato robot da combattimento, Goldrake. Braccato dalle truppe di Vega, Duke Fleed giunge sulla Terra, ferito. Viene trovato dal direttore dell'Istituto di Ricerche Spaziali, il dottor Procton, che diventerà il suo padre adottivo. Procton darà rifugio a Duke Fleed presso la fattoria del suo amico Rigel, con il nome terrestre di Actarus. Ma le truppe di Vega lo trova lo stesso, e comincia da qui la battaglia di Actarus per difendere la Terra dalla forza di invasione aliena.





LE SIGLE

Le sigle di Goldrake sono tra le più famose in assoluto, ancora oggi vengono ascoltate e suonate un pò dappertutto, anche nelle discoteche. La sigla di apertura è sicuramente la più famosa, chi non ha mai cantato "Si trasforma in un razzo missile, con circuiti di mille valvole"? La conoscono anche le nuove generazioni, tanto è famosa. E altrettanto molto famose sono le due sigle di chiusura, quella della prima serie intitolata Shooting Star (testo interamente in inglese) e della seconda serie intitolata semplicemente Goldrake (il ritornello è il famoso tormentone "và distuggi il male, và!"). Testi e musica di Luigi Albertelli e del maestro Vince Tempera.

DOPPIAGGIO

Attualmente è in corso d'opera le uscite dei dvd della serie, è una edizione rimasterizzata e ridoppiata, diretta da Fabrizio Mazzotta. Non lo cito a caso, perchè nel primo storico doppiaggio Mazzotta presta la voce al piccolo Mizar. Il team di doppiaggio della prima edizione era veramente notevole: Romano Malaspina per Actarus, Giorgio Locuratolo per Alcor (Koji Kabuto), Rosalinda Galli per Venusia, solo per citarne alcuni. Molti di loro sono stati richiamati per prestare la voce all'edizione rimasterizzata.

IMPRESSIONI PERSONALI

Io ho 39 anni, e se ancora oggi sono appassionato di cartoni animati giapponesi, lo devo proprio a Goldrake. Ancora oggi, vedendo un suo episodio, o solo ascoltando la sigla, mi vengono i brividi e mi emoziono. Mi ritengo fortunato, perchè faccio parte di una generazione che ha vissuto appieno l'avvento degli anime in Italia, e di questo dobbiamo ringraziare Goldrake. La cosa che mi fa maggiormente piacere, è che l'entusiasmo che ho nei riguardi di Goldrake e delle serie successive, riesco a trasmetterlo ai più giovani. Spero proprio che le nuove generazioni mantengano vivo l'interesse per questo e gli altri cartoni, che fanno divertire e sognare proprio come accadde quel 4 aprile del 1978.

Gianfranco Bertiboni per **RE.BIT**

E-mail e MSN: Giaffy@hotmail.com

SITO: Giaffy71BIS (http://www.youtube.com/user/giaffy71BIS)

SPACE INVADERS





Specifiche arcade
titolo originale:
Space Invaders
sviluppo:Taito Corporation
Ideazione: Tomohiro Nishikado
Pubblicazione: Midway Games
Data pubblicazione: giugno 1978
Genere: Shooter
Modalita^ di gioco:
1 o 2 giocatori alternati
CPU: 1x Intel 8088 a 1mhz
Schermo: RGB raster
Risoluzione: 224 x 288 pixel
input: Joystick a 4 direzioni
piu' pulsante di fuoco.

RE.BIT
Retro - Gaming